165 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • GAMECUB

POWER UNLIMITED

HE… TE GAME… AN DE BE… UX

ZIE TATTOO OP DE ACHTERZIJDE

BLUE DRAGON
RPG ZOALS HET HOORT

HEAVENLY SWORD
GODDESS OF WAR?

GRAND THEFT AUTO IV
LIBERTY CITY LÉÉFT

NEED FOR SPEED: PROSTREET
EA PAKT HET PROFESSIONEEL AAN

E3
14 PAGINA'S OVER DE HEETSTE GAMES DIE JIJ DIT JAAR NOG GAAT SPELEN.

BIOSHOCK™

PLUS: SUPER PAPER MARIO, HET BEGINT EEN BEETJE PLAT TE WORDEN • MAARTEN DEED EEN VLUGGERTJE MET TABULA RASA • FIFA 08 BINDT DE STRIJD AAN MET PES 2008 • ROGUE GALAXY, ZO GAAT DE PLAYSTATION 2 NOG WEL EVEN MEE • MEDAL OF HONOR AIRBORNE, ECHTE OORLOG! • DE NIEUWE VERSLAVING HEET FOOTBALL MANAGER LIVE • TRAUMA CENTER, HETE VERPLEEGSTERS OP DE REDACTIE • MOTOGP 07, SNOEIHARD OP TWEE WIELEN • TRANSFORMERS WORDEN IN DE GROND GETRAPT • EN MEER...

€3.65 SEPTEMBER 2007 • WWW.POWERUNLIMITED.NL

ALLES DRAAIT OM DE BALANS

Daar sta je dan op donderdagmorgen, als hoofdredacteur van PU. Op mijn sokken stap ik op een weegschaalachtige plaat, omringd door lachende Nintendo medewerkers.
Voordat ik met Mario Galaxy en Metroid Prime 3 aan de slag mocht, vond men het namelijk tijd voor een testritje op het Wii Balance Board. Nou ja, ik ben de lulligste niet. Dus plaatste ik mijn zweetsokken op de plaat, en wachtte af. De eerste oefening bestond uit iets wat akelig veel op yoga leek, waarbij mijn balans werd weergegeven door een bewegende rode stip. Nou ben ik zo lenig als een lantaarnpaal waar net een vrachtwagen tegenaan is geparkeerd, en de alcohol van de vorige avond was zeker nog niet helemaal uit mijn lijf verdwenen, dus je kunt je voorstellen dat die rode stip zo ongeveer het hele scherm vulde. De oefeningen daarna – door je gewicht te verplaatsen ballen wegkoppen of op het juiste moment op je tenen gaan staan om van een skischans te springen - spraken gelukkig wat meer tot de verbeelding, al bracht ik het er nog steeds belabberd vanaf. Het mag duidelijk zijn: die wiebelplaat is voor de zogenaamde non-gamers en dus niet voor jou of mij bedoeld. Tenminste: niet met deze software.
Maar ik kan mij goed voorstellen dat het spelen van een snowboard- of skategame op zo'n bord een heel nieuwe dimensie krijgt. Onlangs liet Miyamoto zich ontvallen dat die snowboardgame er in ieder geval aan zit te komen. Een nieuwe 1080 misschien? Kijk, nou wordt het voor ons ook weer interessant!

Niels

IEMAND MOET HET DOEN

Ed was deze maand op vakantie, dus moest er iemand anders naar Haarlem komen om de teksten in deze PU een beetje leesbaar te maken en bijschriften bij de plaatjes te verzinnen. Net als voorgaande jaren was het Jurjen die deze zware taak wel op zich wilde nemen. Nu is deze Assenaar gewend om in zijn eentje op zijn zolderkamertje zijn stukjes te tikken, dus moest hij wel even wennen aan het wildwoeste klimaat op de redactie. Alwaar de powerwebbers het normaal vinden om de hele dag tergend monotone piep-knor-muziek te draaien of na een verloren potje Pro Evo een gat in een muur te trappen. Af en toe brengt zo'n stoel op de redactie gelukkig ook wel eens een voordeeltje met zich mee, bijvoorbeeld wanneer twee onbegrensd geile verpleegsters een persbericht van het spelletje Trauma Center komen bezorgen.



DE REDACTIE

Jaaaa, daar was 'ie dan, de grote verrassing van Nintendo op de E3: Wii Fit. Met als blikvanger een soort weegschaal die de bewegingen van de persoon die erop gaat staan kan registreren. Je bent natuurlijk razend benieuwd naar wat onze redactieleden hier van vinden.

JURJEN



Ik ben ervan overtuigd dat het succes van de Wii nog krankzinnigere vormen aan zal nemen als dat Wii Fit-apparaat wordt uitgebracht. Sony en Microsoft belanden in een nichemarkt als ze niet oppassen. Wie had dit kunnen voorzien?

STEVEN



Ja, hier gaat Nintendo ongetwijfeld mee scoren. Maar is dat wel wat we willen? Persoonlijk heb ik helemaal niets met dit soort dingen. Tenzij ze natuurlijk een vette versie van 1080 Snowboarding gaan maken die je met die weegschaal kunt besturen.

MAARTEN



Het is fantastisch! De Wii Fit wordt op deze manier waarschijnlijk het eerste gamesgerelateerde Tell Sell-product. Al die vadsige huismoeders worden vast helemaal wild van die opgefokte weegschaal.

J.J.



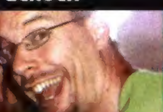
Toen het ding op het podium verscheen, vond ik het meteen een goed idee. Maar niet iets voor mij. Want als ik zo'n ding nodig heb, gaat er iets niet helemaal goed met mij. Pas als Nintendo met de Wii Halter komt doe ik weer mee.

BORIS



Ik zit eigenlijk meer te wachten op Wii Shit. Vooral de multiplayer lijkt me erg tof. En dat je van die levensechte doortrekbewegingen met de afstandsbediening kan maken, waarbij je het water hoort klotsen door de ingebouwde speaker van dat ding.

JEROEN



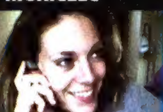
Voor de rondbuikige, chipsetende gameverslaafden onder ons is dit misschien wel een leuk idee. Persoonlijk ben ik fitter dan fit, dus kan dit apparaat me gestolen worden. Hoewel... ik zoek nog een voetenbankje.

ED



Ja, dit is precies wat ik nodig had, ik ga 'm meteen bestellen. Nee Baklap, niet voor mezelf natuurlijk. Maar mijn vrouw is er vast erg blij mee, en anders doet ze maar alsof.

MURIELLE



Voor de Gameplay moet ik in een klein strak pakje. Voordat het zo ver is mag ik nog wel even naar de sportschool, maar mijn abonnement is al een tijdje verlopen. Het is nu augustus dus ik heb nog 3 maanden. Die Wii Fit komt dus net op tijd! Oh, ik hoor net dat 'ie pas in 2008 wordt uitgebracht. Lekker dan.

JAN



Ik heb het aan mijn opa laten zien en die vond het geweldig, hij heeft meteen een Wii aangeschaft. Wat minder was dat ik de volgende dag meteen de eerste Wii-mote uit zijn aquarium moest komen hengeien...

DE BRUTALEN HEBBEN DE HALVE WERELD

Je bent brutaal, loopt stage in Sacramento, gaat zes uur in de auto zitten... en staat vervolgens als eerste 'gewone' gamer ter wereld met de nieuwe PSP in handen. Zie hier in een notendop het verhaal van Robin uit Tietjerkstradeel, een fervent PU-lezer die op het Powerweb doodleuk vroeg of hij langs kon komen.
Jan ging uit van een bullshitverhaal en antwoordde: 'tuurlijk jongen, kom maar om 18.00 uur naar de James Bar op Venice Beach, dan loodsen wij je wel bij de Sony Party naar binnen'.
Maar dan ken je de Friezen niet. Robin kwam 17.59 uur aanlopen...
Gelukkig is onze band met Sony dermate goed dat we wat konden regelen, anders was Robin voor de kater zijn K uit Sacramento komen rijden. Wat volgde was een met drank overgoten avond waarin meneer doodleuk met games als Heavenly Sword, Uncharged en de nieuwe Ratchett & Clank stond te spelen.
Voor de duidelijkheid. Mocht de E3 volgend jaar doorgaan... dit was eenmalig! Straks gaan tientallen lezers 'toevallig' in Californië op vakantie als de beurs begint...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het was toch altijd wel een soort van hoogtepunt, het E3-nummer. We hopen dat jullie ook van het E3-verslag in dit nummer genieten, want er viel toch genoeg te zien en te beleven. Maar toch. Het fun- en spektakelgehalte was dit jaar in ieder geval sterk gereduceerd. Met weemoed en een biertje hebben we de Daily Gamer van vorig jaar nog eens doorgebladerd... en die van de jaren ervoor. Snif.



MAARTEN EN BORIS ONDER ZWAAR VUUR

Als je zo vaak als die verwende redacteuren van ons op perstrip gaat, dan gaan ze vanzelf een beetje op elkaar lijken. De trips, bedoelen we.
Het ene moment lig je in de zon baco's weg te werken, het volgende moment zit je aan de rand van een zwembad met een glas goede champagne, we hebben het allemaal wel gezien en gedaan. Maar soms heb je zo'n tripje dat je even wakker schudt.
Boris en Maarten maakten zoiets mee op hun MoH Airborne-trip. Ze lagen niet bij een zwembad maar in een loopgraaf, terwijl de bommen letterlijk naast hun hoofden ontploften. Maarten dronk geen glas champagne maar een kopje koffie, en die werd 'm ook nog uit handen geslagen.
Je leest een uitgebreid verslag van de ellende in de Special Report van Maarten. Die jongen in het midden is overigens niet een beroemd acteur of fotomodel, het is Youri van InsideGamer.



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

★ Brief ★ VAN DE MAAND

BOZE MAMA

Hallo PU.
Ik stond dinsdagochtend op om naar school te gaan, hoor ik ineens de telefoon, belt er iemand uit mijn klas die zegt dat we de eerste drie uur vrij zijn. Ik dacht mooi zo en wou weer verder gaan pitten maar toen dacht ik dat ik ook nog even Zelda op de Wii kon gaan doen.
Dus ik zet m'n Wii aan en heb ongeveer een uurtje gespeeld. Komt m'n moeder die zegt: "zet je hem zo uit?" Ik zeg: "jaja," maar een uur later zat ik er nog achter. Mijn moeder kwam weer binnen en zei: "Als je nu niet stopt, gooi ik het spel weg!" Dus ik nog even doorspelen en toen ging ik maar naar school. Kom ik thuis, wil ik weer Zelda gaan doen, zit hij niet in m'n Wii dus ik overal zoeken. Loop ik naar de vuilnisbak ligt m'n Zelda daar in drie stukken! Ik denk kut. Ik had hem toch al uitgespeeld maar ja, nu kan ik hem dus helemaal niet meer spelen.
Dus even een tip als je moeder begint te dreigen met 'ik gooi hem weg', 'ik gooi het hele spul uit het raam', 'ik trek het door de wc'... dan kun je beter stoppen denk ik.
Anne | Internet

Wie niet horen wil, moet maar voelen, aldus Ed. Gelukkig is de rest van de redactie wat minder streng en krijg je als troost een EA game naar keuze.





HYPNOTISERENDE Wii



Gegroet dames en heren van de PU.
Ik had besloten zo'n nieuw fraai spelcomputertje van Nintendo aan te schaffen. Jaaa het is inderdaad de Wii. Daarbij heb ik ook Red Steel en Zelda gekocht voor het nodige plezier. Maar na deze games uitgespeeld te hebben, ga je toch denken om wat nieuws te kopen.
Toen las ik jullie artikel over SSX Blur. Het sprak me wel aan en toen heb ik besloten om deze game ook in huis te halen. Ik moet toegeven, het was zeker een leuk spel, en dat vonden er meer hier in huize Mengelers. Mijn moeder vond SSX Blur ook leuk. Niet te geloven... mijn moeder... SSX... Wii. Mijn moeder die normaal niks van bordspellen of games of wat dan ook moet hebben, zit nu gewoonweg uren achter mijn Wii SSX te spelen. Goed gedaan Nintendo, jullie hebben zelfs mijn moeder verslaafd gekregen aan jullie familie-next-gen spelcomputer.
Maar dat is nog niet alles, als ik dan besluit om die nieuwe Mario voetbal te gaan halen zodat ik zelf online kan gaan met mijn Wii, blijkt nog iets anders. Ik krijg mijn verdomde internet niet ingesteld op die Wii.
Ik dus die mannetjes van Nintendo opgebeld, vraagt die gast van de Technische Dienst: "Wat heb je voor een modem?" Waarop ik antwoordde: "gewoon zo'n ding van Wanadoo dat in de meterkast hangt". Zegt ie: dat is jammer, uw Wii ondersteunt geen Wanadoo" . Jeetje me neetje, wat zegt die me nou?! Wii en Wanadoo gaan niet samen? Ik word niet goed. "Kan ik dan nooit internetten op mijn Wii?", vroeg ik 'm. "Jawel", zei hij: "we zijn druk bezig om een update te verzinnen, die je dan zo op je Wii binnenkrijgt". "Op mijn Wii binnenkrijgen? Ik heb toch geen internet erop, hoe kan ik dan een update binnenkrijgen?" "Ja, dat gaat gewoon hoor, meneer", besloot hij. What the? Is mijn Wii werkelijk zo revolutionair dat hij updates uit het niets kan downloaden en ook mijn moeder kan hypnotiseren?
PS: Komt Manhunt 2 in NL uit?
Hoogachtend,
Jermain Mengelers | Internet

Nou, wij zouden die koekenbakker van de Technische Dienst niet geloven hoor. Als de Wii een patch nodig heeft, zul je hem toch echt van het internet af moeten plukken en zonder internet wordt dat lastig. Vraag het daarom eens bij Wannadoo. Overigens kan de Wii nog veel meer. Met Wii Fit kun je zelfs de hele familie Mengelers in beweging krijgen. PS. Manhunt 2 is nog steeds een heel groot vraagteken. Maar Scarface (pag. 73) mag er ook best wezen, als je van 'afgezaagd' houdt.

GEEN MANHUNT 2



Hey PU gasten.
Julie blad is echt moddervet, keigaaf, retestrak en kneitercool (slijm slijm). Maar nu mijn verhaal. Ik wilde een nieuw PSP spel kopen want de zomervakantie komt eraan (moet toch iets doen tijdens die saaie uren in de auto) alleen kon ik eigenlijk niet echt een tof spel vinden. En toen na een tijdje te hebben gekeken op internet, zag ik daar Manhunt 2. En die game moest ik hebben! En 1 juli zou Manhunt 2 in de winkelrekken liggen. Ruim voor ik op vakantie ga.
Alleen, de game werd verboden in de UK. Nou eigenlijk mijn probleem niet, tot die klootviolen de game ook hier in NL willen gaan verbieden!
Nu blijkt dat de game toch uitkomt, gelukkig. Bijna zover en ik kan die game kopen, totdat m'n moeder de artikelen in de krant ziet over Manhunt 2. Oké, de game is een beetje (erg) gewelddadig maar die moeten er ook zijn! Deel één is ook uitgekomen!
Maar ja, nadat m'n moeder even met m'n vader had gepraat (over Manhunt 2, ze wisten dat ik die game wilde) MAG IK DIE GAME NIET!! Mijn ouders verbieden NOOIT een game. Dead Rising, GTA en nog veel meer games, allemaal geen probleem en dan Manhunt 2 niet??! Lekker dan, moet ik dan in de auto gaan kwartetten met m'n zusje?
Joeri | Den Haag

Manhunt 2 komt voorlopig niet uit, dus als je die al mocht spelen, dan kan het niet eens. En wees blij dat je ouders niet zo streng zijn als Ed; zijn kinderen mochten niet eens kaarten in de auto, en moesten het spel met die half blote meiden van Dead or Alive bij pappa inleveren. We vonden ze laatst terug op het toilet.

WACHTEN OP TOPPERS

Redactie Power Unlimited.
Na twintig jaar gamen, was ik maar wat blij toen ik een jaar na de release van de Xbox 360 de eerste spellen kon spelen die mijn interesse enigszins wekten (Dead Rising, Gears of War) en er zullen vast nog een paar zijn! Toen ik eind maart de PlayStation 3 kocht, wist ik wat mij te wachten stond; na het spelen van Motorstorm en Virtua Tennis en een paar demo's, had ik het al een beetje bekeken op de PlayStation 3. Je mag me een zeikerd noemen maar de rest van de games die nu uitkomen kunnen mij niet meer bekoren, ik verwacht next-gen games en geen halfbakken games die leuk spelen met mooie graphics of opgewarmde tussendoortjes. Jammer genoeg voor ons worden toppers als Colin McRae Dirt ook uitgesteld voor de PlayStation 3.
Ik volg nu de E3 via internet en kom tot de conclusie dat we sowieso nog even moeten wachten tot oktober/november voordat de eerste spellen uitkomen die mij enigszins kunnen bekoren (de nieuwe GTA, Assassin's

TIKKEN JEROEN! IK WIL AL DIE TEKST BINNEN EEN UUR INGELEVERD HEBBEN.



GAMES UITSPELEN

Hallo PU.
Erg gezellig blad hebben jullie. Die prijsvraag van Motorstorm is trouwens echt te gek. Jullie posters zijn ook zo vet, ik ben m'n hele kamer ermee aan het behangen!
Maar goed, spelen jullie je games altijd helemaal 100% uit (met alle secundaire opdrachten dus) of spelen jullie meestal alleen maar de hoofdlijn uit en ga jullie hem dan recenseren?
Jordy | Internet

We spelen in principe de game uit. Mochten we dan nog tijd over hebben dan zullen we proberen om voor die 100% te gaan. Maar meestal zit Ed zo in onze nek te hijgen, dat we maar gelijk met tikken beginnen.

TETRIS ADDICT

Yo PU-crew,
Ik ben Emiel, 20 jaar en mijn zondagse activiteit bestaat uit het werken in een videotheek, wat soms erg saai kan zijn. Jullie blad kan daar zo nu en dan voor wat afleiding zorgen.
Maar als je hem uit hebt, moet je toch andere dingen gaan zoeken om je te vermaken. Naast film kijken pak ik ook wel eens mijn DS met het oude vertrouwde Tetris, wat altijd vermakelijk blijft.
Maar als je dan zo'n 3 à 4 uur achter elkaar geen hond in de winkel hebt, krijg je dit soort taferelen, level 122 met 999 lines. Ik heb er een foto van gemaakt met de gedachte dat jullie het misschien ook wel grappig zouden vinden. (ooit zoveel overbodige tijd gehad om zover te komen met Tetris Jurjen? :P) haha, enjoy and keep up the good stuff!
Emiel van Eck | Internet

Jeroen is het wereldrecord Super Rub A Duck aan het verbeteren, maar verder heeft niemand tijd voor dit soort records want we moeten teksten schrijven en koffie halen. Wat Ed? Ja, komt eraan.. met één zoetje, toch?



EXCLUSIVES

Hoi PU.
Eerst wil ik zeggen dat jullie blad top is, en dat ik het altijd helemaal doorlees. Maar ik heb wel een vraagje. Veel PlayStation spellen gaan of zijn ook naar de Xbox 360 gegaan (Tekken, Devil May Cry, Pro Evo, etc.), terwijl dat niet gebeurt bij de exclu-360 games (Dead Rising, Gears of War, Dead or Alive enz.).
Ik snap natuurlijk wel dat Microsoft games niet naar de PS3 gaan, maar al die andere games zoals Saints Row enzo gaan ook niet naar 'mijn' console. Ik vind dat jammer en eerlijk gezegd ook niet eerlijk, want als toppers als Ridge Racer en Tekken wel naar Microsoft console gaan, waarom dan niet andersom?
Erik van Klinken | Internet

Tja, het leven is niet eerlijk, Erik. Overigens is Tekken er niet voor de 360 en maakt Dead of Alive wellicht toch de overstap naar de PS3. Tevens wordt het tweede deel van Saints Row zowel op de Xbox 360 als de PS3 uitgebracht.

Creed, Heavenly Sword zijn zo'n beetje de eerste games die de PS3 gamers en mij (voorlopig) bezig kunnen houden, en waarmee Sony zich een beetje in de markt kan plaatsen. De prijsdaling en de trilfunctie zijn voor mij mosterd na de maaltijd.
Affijn so it be. Ik ga nu maar eens kijken wat er op het Xbox live staat m.b.t de E3 (demo's ??!!). Gvd !!@#@$#@ ik start mijn Xbox 360 op, drie rooie lampjes ?? Nee hè, alweer een Xbox 360 naar de kloten. Affijn maar weer bellen en opsturen ......
Een ietwat gefrustreerde die hard gamer op zijn vrije dag...
Erik Wolbers | Internet

Als 'die hard gamer' zou het je niet moeten verbazen dat er in het eerste jaar na de release van een nieuwe console een gebrek is aan interessante software.

KORTE VRAAGJES

Beste PU gasten. Ik heb een paar vraagjes.
1. Komt er ooit nog een Avatar The Last Airbender game uit?
2. Zo ja, wanneer?
3. Komt er ooit nog een Sly Raccoon 4 uit?
4. Waarom hebben al die Splinter Cell spellen zo'n overdreven hoge PEGI en moest ik eerst aan mijn ouders uitleggen dat er niets aan de hand was???!!!
Pieter-Bas | O'hout

1. Jazeker, de game heet Avatar: The Burning Earth.
2. Deze herfst.
3. Nee, het team achter Sly Raccoon is inmiddels bezig met Infamous, een nieuwe serie voor de PS3.
4. Wij vinden Splinter Cell ook 'over-rated'. Toch is het best oké dat ouders effe checken wat hun kids spelen.

Beste PU mensen!
Ik vind dat er te veel mensen van die zeikbrieven naar jullie sturen. Ze moeten niet zo zeuren want ik vind jullie een super goed gamersblad. Ik vind dat jullie doen wat jullie moeten doen en dat is: goeie, lange reviews geven!
Ik had ook nog een paar vraagjes. Wanneer komt de nieuwe Final Fantasy uit? En op welke consoles? Komt er trouwens ook nog een nieuwe Metal Gear Solid uit?
Alvast bedankt en ga zo door met jullie fantastische gamersblad !
Mitch | Internet

De redacteuren zouden nóg meer naast hun schoenen gaan lopen als we alleen maar een greep zouden doen uit die vele honderdduizenden brieven die we dagelijks binnen krijgen over hoe geweldig we zijn.
En om even op je vragen terug te komen: in 2008 op de PS3. Da's één antwoord op drie vragen, wat zijn we toch knap, hè?

Yo, PU luitjes. Effe een paar korte vraagjes.
1. Wat is de releasedatum van Fable 2?
2. Kan ik beter een Xbox 360 kopen in de winkel o[f] tweedehands?
3. Is Overlord een goede game om mee te beginnen op de 360?
4. Hoe kan je een gamepad van de 360 op een PC aansluiten?
Daniël | Internet

1. Ergens in 2008.
2. Gewoon in de tweedehandswinkel vragen naar een nieuwe.
3. Overlord is een erg goede game om mee te beginnen.
4. Daar heb je het USB-poortje voor.

Hey mensjes van de PU. Ik heb een paar vraagjes!
1. Komt er nog een vervolg op Time Splitters Future Perfect? Dat spel was echt geweldig en ik ben vast niet de enige die daar zo over denkt! Zo ja, wanneer dan?
2. Is het waar dat je bij Guitar Hero III op de PlayStation 2 een rottige Gibson Explorer krijgt MET DRAAD en bij de Xbox 360 en PS3 een Les Paul die draadloos is?
3. Wanneer komt Guitar Hero III uit?
Bedankt alvast jongens! Und viel Spaß auf die E3.
Jeffrey van driest | Internet

1. Nee, maar hetzelfde team is wel bezig met een nieuwe shooter genaamd Haze.
2. GH III voor de PS2 krijgt een "Kramer" met draad en de Xbox 360, PS3 en Wii idd een Les Paul zonder draadje.
3. GH III moet in de herfst van dit jaar verschijnen. Graag gedaan. Aber ungeheuer Spaß, machen wir im Leipzich. Checken sie dafür die Power Unlimited (Unbegrenste Kraft) nümmer zehn, nächsten Monat!



JAN & STEVEN GAAN KOPJE ONDER IN EEN BIJZONDER DIEPE GAME



BIOSHOCK

Met de eerste presentaties wist BioShock, dankzij de unieke setting en gevarieerde gameplay, al menig gamershartje in vuur en vlam te zetten. Steven en Jan hebben het complete avontuur ondertussen mogen beleven, en zijn nog steeds niet helemaal boven water.

Het leven als vis moet prachtig zijn. Als je tenminste niet wordt opgegeten door een haai, gevangen in een net of stikt in een slok olie.

Los van dit soort risico's is het leven op de bodem van de oceaan heerlijk sereen en vredig.

De blauwe gloed, de golvende algen, het prachtige koraal en het rustgevende gevoel van het water dat langs je vinnen strijkt...

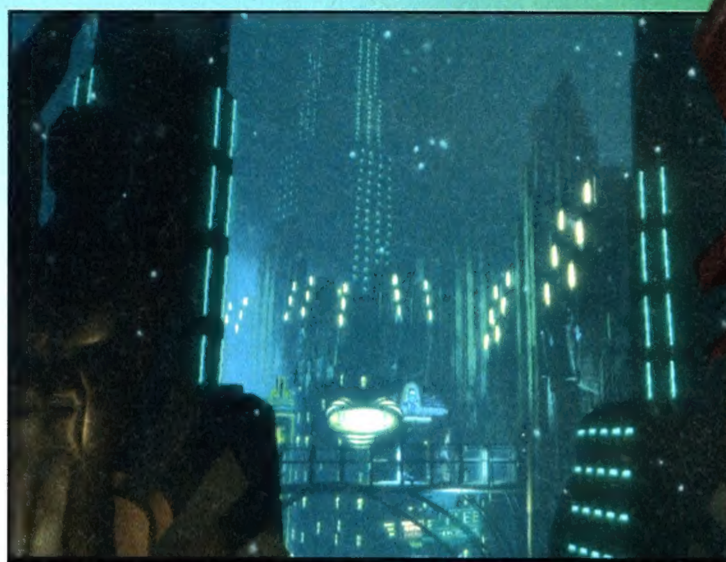
Het paradijs op aarde vind je wat ons betreft diep in de zee.

BURGEROORLOG

Zo dacht de onmetelijk rijke Andrew Ryan er ook over. Wars van het kapitalisme en wars van het communisme bouwde hij op de bodem van de oceaan een nieuwe beschaving met alleen de beste atleten, doktoren, chirurgen, wetenschappers en artiesten om hem heen.

De onderzeestad Rapture moest een paradijs worden. Maar zoals wel vaker in ideale werelden doen machtswellust en corruptie er al snel hun intrede.

Het duurde niet lang voordat de experimenten van de doktoren om de mens verder te perfectioneren uit de hand liepen. En niet alleen dat, ook criminaliteit en smokkelaars drongen de 'Art Deco'-onderwatergebouwen van Rapture binnen.



Als we Al gore moeten geloven spelen we over vijftig jaar allemaal mee in BioShock.

Al snel ontstond er een tweedeling in Rapture. Een strijd die uitmondde in een heuse burgeroorlog.

De idealen van Ryan waren kopje onder gegaan.

MACABER

Het is het jaar 1960, veertien jaar na de stichting van Rapture. Door een opmerkelijk toeval beland jij in de onderwaterstad. Het paradijs is behoorlijk in verval geraakt, overal zijn de sporen van gevechten en vernieling te zien. Complexen lekken of staan op instorten, andere vertrekken zijn ondergelopen.

"HET GROTE AANTAL VERSCHILLENDE KRACHTEN IS EEN GOEDE REDEN OM RAPTURE MEER DAN EENS TE BEZOEKEN."

PLASMIDS

Dat BioShock meer is dan een simpele shooter wordt al snel duidelijk. Zo levert het verslaan van een Big Daddy je de mogelijkheid op om Adam van de Little Sisters te winnen. Dit genetische wondermiddel kun je gebruiken om nieuwe Plasmids te kopen bij de speciale vendingmachines die je overal in Rapture tegenkomt. Door de Plasmid-smurrie in je armen te injecteren boor je het nimmer vermoede potentieel van de mens aan en beschik je plots over speciale krachten. Deze kun je echter niet onbeperkt op elkaar blijven stapelen, dus zul je een samenstelling van Plasmids moeten maken die jou aanspreekt.

Er zijn vier verschillende soorten Plasmids. Sommige zijn altijd actief, andere kun je alleen gebruiken als je over genoeg Eve beschikt (net als Mana nodig is om magie te kunnen gebruiken in andere games).

De game maakt onderscheid tussen Combat, Physical, Security en Active Plasmids. In eerste instantie kun je slechts één of twee Plasmids per categorie tegelijk gebruiken. Maar door het gewonnen Adam te besteden aan nieuwe slots is dit uit te breiden tot een maximum van vijf. Het verwisselen van Plasmids kan alleen bij een



Juist ja. En roken is goed tegen keelpijn.

Rapture is een spookstad op de bodem van de oceaan geworden met slechts een handjevol overlevenden... en wat voor overlevenden! De meeste mensen die je tegenkomt zijn doorgedraaide freaks die maar een ding lijken te willen: jou doden. Ze zijn namelijk besmet door Adam, een goedje dat de gebruiker waanzinnig maakt en ondertussen ook nog eens superkrachten geeft. Macaber gegeven is dat de meeste vijanden een masker dragen. Dit doen ze omdat hun gezichten bedekt zijn met littekens, het resultaat van mislukte chirurgie. Of, erger nog, doordat ze in krankzinnige toestand zelf het vlees van hun gezichten hebben gestroopt.
BioShock is sowieso behoorlijk donker en gruwelijk. Regelmatig voel je je hart in je keel kloppen.

NIET ABSURD

De makers achter BioShock zijn de mannen en vrouwen van Irrational Games. Voor een groot deel zijn het dezelfde ontwikkelaars die eerder aan System Shock 2, Thief en Deus Ex werkten. Niet zo vreemd dus, dat BioShock nogal wat overeenkomsten vertoont met die topgames.
Ook nu staat de keuze in hoe je jezelf upgrade centraal. Daarbij zijn verschillende speelstijlen mogelijk. Aardig is dat alle voorwerpen,

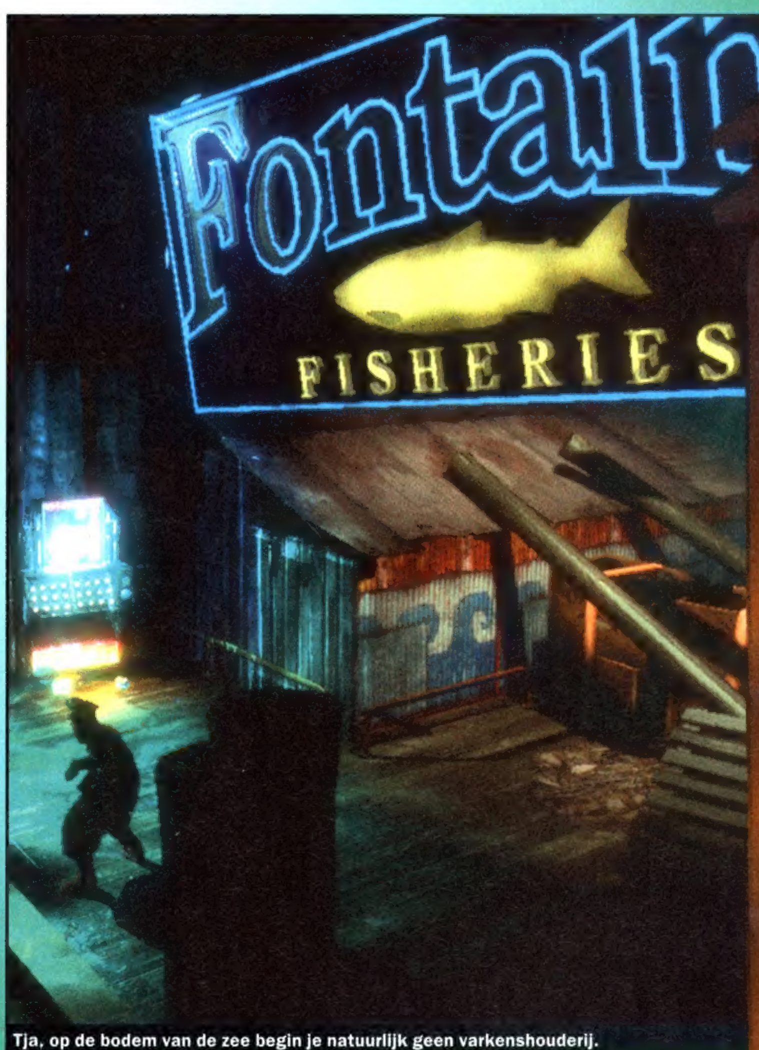
speciale automaat, dus voordat je een gebied betreedt, zul je moeten bedenken welke technieken je er wilt kunnen gebruiken. De effecten van de Plasmids zijn niet gering en drukken een zwaar stempel op de gameplay.
Met de juiste Plasmids kun je het makkelijker maken om systemen te kraken en minder snel opgemerkt te worden door camera's. Of je maakt je bovenlichaam sterker zodat de meppen die je uitdeelt met je moersleutel harder aankomen, en je kunt hier zelfs nog eens een bevriezingseffect aan meegeven.
Het is dus belangrijk om jouw speelstijl te ondersteunen met de juiste Plasmids, en deze eventueel te verwisselen als de omgeving en tegenstanders hier om vragen.




Voor iemand die vijftig jaar onder water heeft gelegen ziet ze er eigenlijk nog niet eens zo slecht uit.

WEL OF GEEN PIJL

Hoe lang het precies duurt om de mysteriën van Rapture te ontrafelen ligt gedeeltelijk in jouw handen. Het is mogelijk om in zo'n tien uur naar de eindconfrontatie te sjezen. Maar dan sla je enkele optionele locaties over en maak je gebruik van alle aanwezige hulpmiddelen.
Op de makkelijkste stand zul je de meeste vijanden al snel de baas zijn, maar op Medium ligt de uitdaging aanzienlijk hoger.
Daarnaast is het mogelijk een pijl in beeld te laten zweven die regelmatig aangeeft waar je naartoe moet.
Als je ervoor kiest om niet op deze pijl maar op je verstand en de map te vertrouwen om je weg door Rapture te vinden, loopt de speeltijd ook aanzienlijk op.
We raden je dan ook aan op Medium en met eigen kracht de game te doorlopen, wat je zeker zo'n vijftien tot twintig uur gaat kosten... en vele malen meer voldoening geeft.



Tja, op de bodem van de zee begin je natuurlijk geen varkenshouderij.



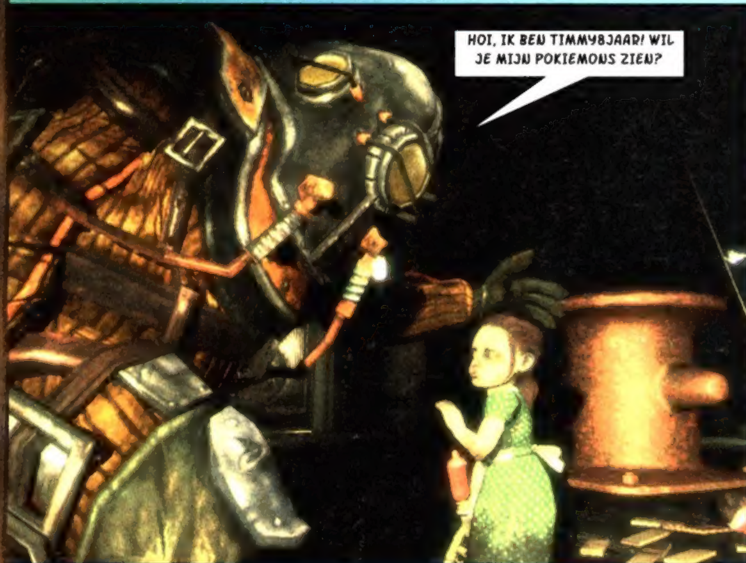
JAN
Het mooiste van BioShock is de sfeer die de hele game voelbaar blijft. Van de eerste schrikmomenten tot een paar heuse plottwisten, de confrontaties met de Little Sisters en Big Daddies… dit is weer eens zo'n uitzonderlijke game die je bij je lurven en kladden grijpt en je niet meer los laat, totdat de eindcredits voorbij rollen. En dan begin je gewoon weer opnieuw.

wapens en middelen vorm krijgen in een fictief 'jaren vijftig'-ontwerp. Bewakinghelikopters hebben dus een hoog knutselgehalte, en ook de guns hebben een blikken uitstraling.
Al spelende worden de krachten en wapens steeds fantasierijker. Zo kun je zelfs met een premature rocketlauncher aan de slag. Of wat dacht je van een zwerm bijen die je uit je eigen arm kunt schieten? Die laatste optie klinkt absurd maar is netjes en consistent in de verhaallijn gepast.
Het verhaal krijgt grotendeels vorm door ingesproken dagboeken die je overal tegenkomt. Door ze af te luisteren krijg je inzicht in de vroegste geschiedenis van de onderwaterstad. Sommige van die dagboeken zijn donkerhumoristisch, maar minstens zo vaak laten ze de rillingen over je rug lopen.

STEVEN
BioShock doet alles goed. Onder de juiste omstandigheden biedt de first person view alle ruimte om een verhaal op indringende wijze te vertellen, dat bewijst deze game wederom. De vele verschillende manieren om het avontuur te beleven geven het spel veel meer diepgang dan je van een actiespel als dit zou verwachten.

KRAAK DE KLUIS
Door goed de omgeving af te speuren en lijken te doorzoeken, houd je je geld en munitie op niveau. Met gevonden geld kun je bij krakkemikkige vendingmachines allerlei lekkers kopen, zoals whisky, wijn, chocoladerepen, maar ook kogels, bandages en verse spuiten voor je speciale krachten.
Deze vendingmachines kun je ook kraken middels een minigame.
De machines kennen verschillende moeilijkheidniveaus, net als de kluizen die je ook kunt kraken.
De bedoeling is een stroom water van A naar B te leiden door de juiste pijpstukken aan elkaar te verbinden. Is het water sneller dan jij de buizen hebt verbonden, dan krijg je een enorme optater en ben je een compleet levensbalkje kwijt.
Je kunt je ook specialiseren in deze handelingen om steeds beter in het kraken en hacken te worden.

ZEESLAKKEN
Het uitbrengen van een shooter zonder multiplayer mode is geen schande, zolang het avontuur voor een enkele speler maar genoeg te bieden heeft.
We denken dat een ontwikkelaar vaak zelfs beter werk aflevert als deze zich volledig richt op één stijl gameplay.
In het geval van BioShock is er dus voor gekozen de multiplayer mode achterwege te laten, en alle aandacht op een gevarieerde en onderhoudende solo-ervaring te richten. En er zijn heel wat middelen ingezet om het avontuur van het nodige gewicht te voorzien.
De meest opvallende van deze middelen is de keuze om de Little Sisters te redden of ze volledig voor eigen gebruik te consumeren.
De Little Sisters zijn merkwaardige



RAPTURE
De schitterende onderwaterstad Rapture voorziet de sterke gameplay van een geweldige achtergrond. De jaren '50 sci-fi stijl is goed uitgewerkt en garandeert dat het wandelen door donkere gangen niet aanvoelt als de overbekende kost.
Het verkennen van Rapture is echt een spannende en meeslepende belevenis en houdt je aandacht zonder problemen vast.
Een belangrijk onderdeel van de aantrekkingskracht die de stad op de bezoekers uitoefent, is de drang nieuwe niveaus van Rapture te verkennen. De verschillende delen zijn niet altijd rechtstreeks met elkaar verbonden en je zult soms gebruik moeten maken van kleine onderzeeboten die je van de ene docking point naar de andere brengen.

PC VS XBOX 360
We hebben de game zowel op PC als op Xbox 360 gespeeld en… er is nauwelijks verschil. De PC-versie kent een hogere resolutie maar de graphics op 360 zijn eveneens om te zoenen.
Wel aardig is dat de PC-versie, mits je videokaart het aankan en je Vista hebt draaien, een paar DirectX 10-foefjes biedt voor nog mooiere texturen en oppervlakken.
Voor beide versies geldt dat ze platformspecifieke menuutjes kennen, zodat je op PC niet naar lelijke, vierkante, opgeblazen letters hoeft te kijken.
Desgewenst kun je de PC-versie trouwens ook met de speciale Xbox 360 controller-voor-PC spelen.

meisjes die je Adam schenken, en Adam is een soort wondermiddel dat het mogelijk maakt om vreemde krachten te absorberen. Met genoeg Adam kun je Plasmids kopen, en deze stellen je in staat om over bijvoorbeeld telekinese, vuur of ijs te beschikken (zie kader).

Deze keuze (het redden of opofferen van de Little Sisters) leidt respectievelijk naar een gelukkig of duister einde. De route door de onderwaterstad is op bepaalde punten ook afhankelijk van de gemaakte keuze.

GEVARIEERDE MANIEREN

Het grote aantal verschillende krachten is een goede reden om Rapture meer dan eens te bezoeken.

Als je het doek van BioShock een eerste keer hebt zien vallen, is de kans groot dat je slechts een klein gedeelte van de aanwezige middelen in de strijd hebt gegooid. Je hebt immers de keuze om met verschillende wapens aan de slag te gaan, die je elk twee keer kunt upgraden. Daarnaast heb je nog de zeer uiteenlopende Plasmids die je ook weer kunt vervangen door betere versies.

Zowel de wapens als Plasmids zijn niet alleen te gebruiken voor offensieve doeleinden, maar kunnen ook worden gebruikt om je te verdedigen en vijanden in de val te lokken.

Combineer deze gevarieerde manieren om de wapens en Plasmids in te zetten met de beveiligingssystemen die je naar je hand kunt zetten, en het resultaat is genoeg gameplay om het spel een keer of drie zonder verveling te doorlopen.

Dit is echt een van de diepste actiegames die we ooit gespeeld hebben, en dat zeggen we niet alleen omdat Rapture zich op de zeebodem bevindt.

Eén van de zorgen was dat de omgeving snel zou gaan vervelen. Bijvoorbeeld dat je na een paar uur gapend door weer zo'n glazen buis moest wandelen naar alweer zo'n donkere hal met knipperende verlichting. Gelukkig is de ontwikkelaar toch erin geslaagd genoeg afwisseling aan te brengen tussen de verschillende niveaus van de 'Art Deco'-stad.
Zo kom je in woonruimtes, winkelgebieden, entertainment-delen, en stuit je zelfs op bosachtige omgevingen.
Een bezoekje aan de kern van de stad, waar het water oranje kleurt en troebel is, kan natuurlijk ook niet uitblijven.
Rapture is zeker geen zonnige vakantiebestemming, maar de tijd die je er doorbrengt vliegt evengoed voorbij.

De combinatie muis-en-toetsenbord is echter nauwkeuriger, zeker wat betreft het richten tijdens de diverse shootouts.

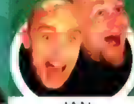

Hypocriet hoor, die stoplichten. Gewone burgers stil zetten en zelf stug doorlopen.



Het Plasmids-menu van de PC-versie.

CONCLUSIE

BioShock maakt onze hooggespannen verwachtingen meer dan waar. Dit is niets minder dan een meesterwerk dat iedereen gespeeld moet hebben. Hup, hup! Waar wacht je nog op? Wat zit je daar dom naar deze pagina te staren? Spelen die hap!


JAN
STEVEN

SCORE 95

Op de moeilijkheidstand Normal ben je zeker tien uur aan het rondwandelen in de onheilspellende onderwaterwereld van Rapture. En daarna wil je de game zeker nog eens spelen voor het andere einde, en de vele alternatieve manieren om het avontuur te beleven.

BIOSHOCK
PC / XBOX 360
IRRATIONAL GAMES / 2K GAMES
1 SPELER
VERWACHT: OUT NOW

18+



HALEN ALS

- Je een van de beste games van 2007 wilt spelen.
- Je fan bent van games als System Shock, Deus Ex en Thief.
- Je graag naalden in je armen steekt... (en?)

POWERSPY

- We hebben er al weer een potentiële redacteur voor de PU bij, of beter gezegd een redactrice. Steven en zijn vrouw hebben namelijk een fraaie dochter gekregen. Haar naam is Vena-Lee.
- En nee, dat is geen personage uit Dead or Alive.
- De weddenschappen lopen inmiddels, wie op de redactie de volgende is. Jeroen, J.J. of een tweede spruit in huize Meyroos staan het hoogst genoteerd.
- Eén ding is zeker, op Ed hoeven we niet meer te rekenen, die heeft er definitief een knoop in gelegd. ~~Alsof ie 'm op zijn leeftijd überhaupt nog omhoog zou kunnen krijgen.~~
- Over knoop gesproken; Microsoft zat voor de E3 even flink in de knoop. Target van twaalf miljoen verkochte Xbox 360's niet gehaald (400.000 te weinig verkocht) en daar overheen nog hun statement dat ze een miljard dollar hebben uitgetrokken om kapotte Xbox 360's te fiksen.
- Logisch dat de pers er massaal op dook. Microsoft die een fout begaat, dat is lachuuuh. Maar helaas deden veel mensen hun werk niet echt goed. Men had het in het begin namelijk vooral over de stootkussentjes en de krassen kwestie.
- En dat is min of meer wel opgelost.
- De enige die nu nog steevast krassen oploopt, is Microsoft zelf, en wel op hun ego.
- De Powerspy wacht nu op de eerste grappige developer die de Ring of Death als actief spelelement in z'n spel stopt. Dat als je vijf keer gekilled wordt door de eindbaas, de Ring of Death verschijnt.
- Honderd procent gegarandeerd dat elke gamer zich helemaal lijp schrikt.
- Sony blijft de UMD ondersteunen. 'De toekomst is rooskleurig voor ons schijfje', wisten de mannen achter de PSP zelfs te melden.
- Helaas voor deze guitige Japanners staan ze daar in de gamesbizz een beetje alleen in. De developers ergeren zich namelijk helemaal scheel aan de lange laadtijden van het opslagmedium.
- En de Powerspy durft te stellen dat zij niet de enige zijn.
- Het is misschien een beetje overdreven gesteld, maar toen de Powerspy onlangs vanaf Schiphol naar Engeland vloog, was de game nèt voor de landing op Heathrow opgestart.

GOUD EN BRONS OP DE ESPORTS WORLD CUP

De nationale finale van onze World Cyber Games begint pas op 30 augustus, maar die andere grote internationale competitie, de ESWC, is al helemaal afgelopen. De finale vond plaats in Parijs.

Vrijwel de hele wereldtop was aanwezig in Sportpaleis Bercy. Voor Nederland waren aanwezig: een heren- en damesclan voor Counter-Strike (DigitalMind en de ons welbekende Me-Ladies), twee Quake 4-spelers (topper Forever en nieuwkomer Draven), een Pro Evo speler (Siraadj), twee WarCraft III: Frozen Throne-spelers (Grubby en RotterdaM) en een Trackmania-speler (Xenogear).

Het begin was desastreus. Zowel DigitalMind als de Me-Ladies wisten geen enkele match te winnen, Siraadj vloog er jammerlijk uit op doelsaldo (één goal verschil!), Draven kwam niet door de voorronde en Forever sneuvelde onverwacht vlak na de voorronde. Alleen favoriet Xenogear ging door evenals Grubby, nota bene door RotterdaM er uit te kegelen. Xenogear wist zeer knap het goud te pakken plus de bijbehorende 10.000 dollar. Grubby moest uiteindelijk genoegen nemen met de derde plek en pakte zo 4000 dollar mee. Daar kun je best leuk van stappen in Parijs.





Xenogear veroverde in de PC-racer Trackmania de eerste plek en verdiende daarmee 10.000 dollar.

BLUE DRAGON PRIJSVRAAG!

WIN EEN BLUE DRAGON XBOX 360!!!

Je hebt hem natuurlijk al uit de seal gehaald, de tattoo van de met een Gold Award beloonde game Blue Dragon (zie pagina 56/57). **En met deze tattoo kun je die game ook nog eens winnen!** Sterker nog, je kunt ook een van de unieke faceplates te pakken krijgen, waarvan er maar drie in Nederland zijn! Wat zeg ik, je maakt zelfs kan op een **mega vette Blue Dragon Xbox 360!!!**

WAT JE MOET DOEN HIERVOOR?
Heel simpel, plak de tattoo op een (jouw) mooie chick (18+) en laat haar poseren als een heuse Blue Dragon babe. Creativiteit wordt daarbij natuurlijk extra beloond.





PRIJZEN

1. **EEN LIMITED EDITION BLUE DRAGON XBOX 360.** Deze wordt speciaal voor de winnaar ge-airbrusht, uiteraard met de game erbij.
2. De nummers twee en drie winnen de game plus een Limited Edition Faceplate
3. De nummers vier tot en met tien winnen de Blue Dragon game

DOE MEE! VOOR EEUWIGE ROEM EN VETTE PRIJZEN!



Alle inzendingen worden op de redactie verzameld en, mits ze tof zijn en door de beugel kunnen, online geplaatst. Iedere week vind je tien foto's online vinden waar je op kunt stemmen.
De weekwinnaars gaan door naar de finaleronde, waarin iedereen wederom via PU.nl zijn stem op zijn of haar favoriet uitbrengen.
Degene met de meeste stemmen wint uiteraard.

STUUR JE FOTO NAAR:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
o.v.v. Blue Dragon
OF
POWER UNLIMITED
o.v.v. Blue Dragon
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

METAL GEAR GAMES

Nog geen twee weken na de E3 komt Kojima met nieuws op de proppen omtrent zijn meest succesvolste videogameserie, Metal Gear. Op zijn eigen feestje, die van de Metal Gear 20th Anniversary, had Kojima besloten om niet alleen een ingame demonstratie te tonen van Metal Gear Solid 4: Guns of the Patroits maar had hij ook nog twee nieuwe games om te laten zien. Naast Metal Gear Digital Graphic Novel 2, een digitale strip die de beslommeringen volgt van Metal Gear Solid 2, was ook Metal Gear Online te bewonderen.
Jeroen kijkt persoonlijk erg uit naar het tweede deel van de Digital Graphic Novel. Deze geanimeerde comic viel bij de lange redacteur erg in de smaak en hij kan dan ook niet wachten om de avonturen van Raiden, die er ongekend stoer uitziet, op zijn PSP te bekijken.
Metal Gear Online daarentegen wordt een wat uitgebreidere en beter opgezette online multiplayer game. Het is te vergelijken met de multiplayer modus van Metal Gear Solid 3, maar dan met de nieuwe mogelijkheden van Metal Gear Solid 4. Denk daarbij aan een betere besturing, first person, nieuwe moves, camouflage en nieuwe stun moves. Je kunt het wel raden, dat wordt lachen gieren brullen. Helemaal wanneer je drie tegenstanders weet te foppen met een bikiniboekje.









POLITIE URUGUAY NIET KINDERACHTIG

In Nederland probeert de politie het kopiëren tegen te gaan, maar echt veel merk je daar niet van. Nee, dan de politie in Uruguay, die laten in ieder geval zien dat 't ze menens is.

Onlangs vielen ze met groot machtsvertoon een fabriekshal nabij de hoofdstad Montevideo binnen omdat daar naar verluid illegale Nintendo games werden vervaardigd. Niks deurwaarder en een paar platte petten. Nee, meteen de SWAT er op af met mitrailleurs en al.
Ook de gevolgen voor de criminelen waren niet mals. Niks taakstraf of kleine boete; gewoon een factuur met daarop de eis dat er 2,5 miljoen euro moest worden betaald. Dat was het bedrag dat Nintendo zou mislopen als men alle software had verkocht.
Nu begrijpen we waarom Nintendo het momenteel financieel zo goed doet.

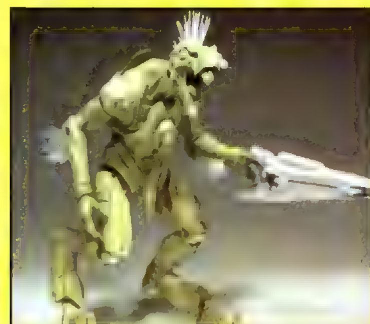


"ALLE RECORDS DIE WE HEBBEN GEBROKEN MET GEARS OF WAR WORDEN GEBROKEN OP 25 SEPTEMBER. WE HEBBEN NEGEN, TIEN MAANDEN MOGEN GENIETEN VAN ONZE POSITIE ALS RECORDHOUDER, MAAR NU GAAT BUNGIE ONZE ASS KICKEN."
Marc Rein van Epic, maker van Gears of War, over Halo 3.



GEIL! HALO 3 POPPETJES

Voor de vele fans is het een natte droom: limited edition characters van Halo 3.
De eerste foto's van de prototypes doken opeens op het internet op (er duikt wel vaker opeens iets op als het om Halo 3 gaat, je begint bijna te geloven dat Microsoft het expres doet). En toegegeven, ze zien er mooi uit. Hoe duur ze zijn en vanaf wanneer je ze kunt kopen, is niet bekend. Zal wel rond de launch van Halo 3 zijn.



POWERSPY

- Shiny-baas Dave Perry vindt dat de developers vaker 'nee' moeten durven zeggen tegen geldgeile uitgevers die willen dat ze binnen een jaar een filmlicentie 'vergamen'. Volgens Perry kijken ze te veel naar het geld dat hen wordt geboden en te weinig naar het artistieke aspect. Namelijk dat je vaak i zo'n korte periode geen fatsoenlijke game kunt bouwen.
- Had Dave Perry dat niet effe een maandje eerder kunnen zeggen. Dan had de Powerspy zich niet door het 'prachtproduct' Pirates of the Carribea hoeven te worstelen.
- Qua medailles deden de Nederlandse spelers het niet echt geweldig op de afgelopen Electronic Sports World Cup in Parijs. Een keer goud en een keer brons was de buit, maar een aantal teams wist geen match te winnen.
- Gelukkig konden we wel weer eens onze andere kwaliteit tentoonspreiden en dat is ongegeneerd de beest uithangen. De beide Counter-Strike teams en de Quake 4 spelers werden er door het hotelmanagement uit gebonjourd toen ze een enorm drankgelag bleken te hebben aangericht.
- Voor Quake 4 speler en internationaal topper Forever bleek een en ander een schorsing voor twee jaar te betekenen omdat hij na een verliespartij al een waarschuwing te pakken had wegens het kapot smijten van een flesje.
- Jammer dat het gezuip pas na de matches plaatsvond, wie weet hadden de CS-teams nog wat gewonnen als ze lam aan de voorronden waren begonnen. Nu won geen van de clans ook maar één match.
- Zelfs team Borat (de Powerspy is hier serieus) uit Kazachstan was te sterk voo de Nederlandse Counter-Strikers van DigitalMind.
- De laatste tijd gaan veel exclusives naar de Xbox 360 en niet meer naar de PS3. Sony geeft echter aan dat er niks aan de hand is. Sterker nog, dit is bewust beleid. Ze willen geen exclusiviteit kopen en vinden dat ze momenteel een uitstekende mix aan games kunnen aanbieden.
- Dus drie goede games, een of twee middelmatige en voor de rest noppes is een goede mix?
- Zoals je misschien in het nieuws hebt gelezen, is een Australische vrouw gepakt omdat ze een minderjarige jongen probeerde over te halen met haar te trouwen. Ze was helemaal naar de VS afgereisd om de jongen aan haar te binden. De twee hadden elkaar in WOW leren kennen.

POWERSPY

- Dat zal toch even schrikken zijn, als jouw gedroomde echtgenoot niet die geile gespierde Warrior is, maar een bleekneusje van zeventien, die chronisch last heeft van voortijdige ejaculaties.
- Over voortijdige ejaculaties gesproken. Het is elk jaar weer vreemd om te zien dat heel veel officiële E3-trailers al voor de E3 opduiken. En geen uitgever die er wat tegen doet.
- Dan is Microsoft eerlijker. Die liet van te voren weten dat ze net als vorig jaar delen van de persconferentie op de E3 en de bijbehorende trailers via Xbox Live zouden laten zien.
- Moet je Xbox 360 natuurlijk geen Ring of Death tonen…
- Nog een leuke uitspraak van Sony. De Sony Europe boss Harrison wist te melden dat de gamers een console niet op de launchsoftware moesten beoordelen.
- Eeeh, wat heb je nu maanden voorafgaand, tijdens en vlak na de launch lopen te marketen. Dat de PS3 zo vet was en de games super…

TOP 10 MMORPG FLOPS

In de industrie leeft momenteel een beetje het idee dat alles wat maar een beetje op een MMORPG lijkt, succesvol zal zijn en bakken geld binnenbrengt. Het World of Warcraft-virus noemen we dat. Maar niks is minder waar. De meeste MMORPG's sterven een langzame dood. In de VS maakte een gamesite een ranglijst met de tien dikste flops. De positie op de lijst werd vooral bepaald door de tijd en de hoeveelheid geld die men in het project had gestopt. Je kunt er vanuit gaan dat met er met onderstaande geflopte MMORPG's ettelijke tientallen miljoenen dollars zijn weggegooid.

1. EverQuest 2. Peperduur project, maar veel te lastig voor de meeste spelers.



2. ShadowBane. Het meest ambitieuze project in de lijst, beloofde veel PvP-actie te brengen, maar deed dat zo buggy dat niemand het trok.

3. StarWars: Galaxies. Door Jan en J.J. ooit uitgeroepen tot game van de E3. Maar daar bleef het bij. Maakte veel van de Star Wars mystiek kapot.



4. D&D Online. Had een eitje moeten zijn met zoveel aanhangers, maar de Guild Wars-engine gebruiken en er dan geld voor vragen, dat werkt natuurlijk niet.

5. Anarchy Online. Vroeger dacht men nog 'release de alpha-versie, vang alvast geld en fix dan met patches de bugs'. Niet dus! Nog steeds is dit spel, ook na patch 12.1., een buggy mess.



6. PlanetSide. Leek een topper te worden, maar was veel te eentonig uitgewerkt. Blijkbaar niet begrepen dat een MMORPG alleen werkt als er steeds nieuwe content komt.



7. The Matrix Online. Veel te laat uitgekomen en dramatisch nep uitgewerkt. Jammer, want de serie heeft veel potentie.

8. Asheron's Call 2. Maakte een giga-fout door, terwijl de vaste fanbase een lidmaatschap had, gewoon de hele boel te veranderen om nieuwe gamers te trekken. En toen was er niemand meer.

9. The Sims Online. Niet alles wat The Sims is, verandert in goud.



10. World War 2 Online. Een first-person shooter MMORPG, dat moet toch lukken. Ja, maar dan moet je het wel leuk maken om te spelen. Realisme is fijn, maar dan vooral op Discovery-channel.

SPANNEND! WIE BOUWT HET BESTE JENGA-SPEL?

Jaaaa jongens, de kogel is door de kerk, 't zit er nu toch echt aan te komen: Jenga - The Game! Voor welk systeem? Voor de Wii natuurlijk! Welk ander systeem laat je blokken plaatsen met levensechte en volstrekt intuïtieve bewegingen in de warmte van je eigen huiskamer?

Het schijnt dat Steven Spielberg net als wij uit zijn stoel viel toen hij hoorde dat niet EA maar Atari met Jenga ging komen. Maar gelukkig is de beroemde filmmaker snel weer overeind gekrabbeld, en komt hij nu nog voor de kerst van 2007 met een directe concurrent om de strijd met Jenga aan te gaan! Steven Spielberg heeft heel diep in zijn creatieve geest moeten afdalen om de juiste naam voor deze Jenga-variant op te diepen, maar het is de maker van E.T. en Schindler's List weer eens gelukt: het spel gaat BLOCKS heten!
Nee, nee, we weten wat je denkt en we hadden het inderdaad allemaal graag zelf verzonnen maar zo creatief zijn we niet. Dit is de werkelijkheid zoals die nog nooit zo werkelijk is geweest. Bovendien hebben we het van internet, dus is het waar.
Twee keer Jenga op de Wii, maar dan interactief, inclusief volstrekt intuïtieve besturing.
We leven in bijzondere tijden.


Jenga voor de Wii.


Spielberg (hier samen met Miyamoto) overweegt nu al een vervolg op BLOCKS, die gaat vermoedelijk BLOCKS 2 heten

GOLDFARMERS LASTIG ÉN INVENTIEF

Je kunt zeggen wat je wilt van WoW, maar het maakt mensen wel inventief. Blizzard doet er bijvoorbeeld alles aan om zogenaamde goldfarmers, mensen die voor geld een karakter voor een ander opbouwen, tegen te werken.
Een van de maatregelen die Blizzard trof, was het tegengaan van reclame in het spel. Niet getreurd dacht de goldfarming maffia, dan vinden we wel een andere manier om onze waar aan te prijzen, en men liet tientallen dode gnomes uit de lucht donderen die zo terechtkwamen dat ze gezamenlijk de naam van hun website vormden (zie screen). Waarop Blizzard de boel natuurlijk meteen weer opruimde.



POWERSPY

- Waar moeten we een console dan op kopen? 'Ik moet de PS3 hebben, want ooit gaan ze vette games krijgen...'
- Nog een staartje Manhunt 2. Nintendo heeft bij monde van Fils Aime laten weten dat het bedrijf niet bang was voor Manhunt 2. "Bloed en gore mag best wel, maar de 18+ rating is gewoon een stap te ver".
- Jammer, we hadden hier al visioenen van een getergde Mario die Toad een plastic zak over zijn hoofd trekt en langzaam wurgt omdat ie Princess Peach tegen haar wil heeft afgesjaakt.
- Overigens heeft Take 2 de game niet voorgoed in de kast gestopt. Hij komt voorlopig nog niet uit maar, wie weet, als Dijsselbloem uit de Tweede Kamer weg is over drie jaar...
- De doorverkoop van de Wii gaat momenteel zo goed, dat het heel wel mogelijk is dat over een paar maanden de Wii koploper is in de console wars.
- Jurjen was de enige die dit voorspelde. De rest van de redactie heeft hem toen drie dagen lang uitgelachen.
- Er komt een Fashion Designer uit voor de DS
- We zien Jurjen nu al lekker zitten punniken en breien met zijn stylus.
- Soul Calibur IV zal straks online speelbaar zijn met custom characters en al.
- Betekent dat nu dat ie dus niet op de PS3 uitkomt of is de Powerspy nu weer flauw...
- Microsoft gooit de laatste tijd zoveel nieuws, screens, filmpjes en andere dingen over Halo 3 op het net, dat je bijna zou denken dat het een belangrijk spel voor hen is.
- Ook leuk in het kader 'pre E3-historie'. Het filmpje van Gears of War voor de PC dat opeens op YouTube opdook en tien minuten later alweer was verdwenen.
- Maar de hele wereld had het opgepikt. De Powerspy vraagt zich op zo'n moment af of dit soort mensen nog iets met hun leven doen, behalve de hele dag het internet afschuimen.
- En we hebben het hier dan niet eens over toffe trailers of een lekker potje spicy porno.
- Vreemd, in de VS doken facturen bij de winkels op waarin de prijsstelling van de draadloze gitaar voor Guitar Hero Rockband op de PS3 en Xbox 360 bekend werd gemaakt.
- En de PS3-gitaar bleek daarop 20 dollar goedkoper.

POWERSPY

- Uitgever Harmonix geeft aan dat het allemaal vals alarm is, aangezien er door hen nog geen prijzen zijn bepaald.
- Als de prijzen zo blijven, gaat de Powerspy voor de PS3-versie, want je voelt je dan toch net even wat minder schuldig als je in het heetst van de strijd je gitaartje weer eens kapot hebt geslagen.
- Volgens de experts zal er in 2011 bijna een miljard dollar omgaan in ingame advertisement.
- Inderdaad dat is die reclame die her en der in een spel opduikt en waar je nooit op let.
- Als Microsoft nu een beetje goed z'n best doet om die ingame advertenties in Xbox 360 spellen te krijgen, hebben ze meteen de kosten voor het repareren van de defecte 360's er weer uit.
- Met het risico té opvallend pro-Microsoft te zijn, wil Powerspy toch nog een nieuwtje melden over... Microsoft. Nee, niet over de Xbox 360, maar over de Nintendo DS.
- Microsoft gaat namelijk het blije dierenspel Viva Pinata ook uitbrengen voor de dubbelschermse stylustikker van Nintendo. Zie, dat is Microsoft-nieuws waar de Nintendo-man ook nog eens iets mee kan.
- Ook wel leuk voor Rare - gaat hun game toch nog eens gespeeld worden. Want op de Xbox 360 vielen de verkopen erg tegen. Het zijn dan ook voornamelijk testosteron-gamers die zo'n X-bak in huis halen. En die verzorgen liever geen gekleurde beesten.
- De gemiddelde Nintendo-fan daarentegen...
- Over Nintendo-fans gesproken, op de redactie waren wij vanmiddag ook allemaal even Nintendo-fan. Er kwamen namelijk twee geile wij... eh, aantrekkelijke jongedames binnenvallen om ons een t-shirt en persbericht van het spel Trauma Center voor de Wii te overhandigen. Ze waren verkleed als verpleegsters, inclusief korte rokjes, lange benen en duizelingwekkend hoge hakken.
- Het eerste wat Muriëlle riep toen ze de dames in het oog kreeg: Hee, jullie hebben ons idee gejat!
- Muriëlle had namelijk ook al een roedel sexy verpleegsters ingehuurd voor de Gameplay in november. Al zullen deze verpleegster meer te doen krijgen dan een beetje wandelen en mooi zijn.

SOLO WoW MET 47 MAN SPELEN!

Ze zeggen vaak van WoW-spelers dat het contactgestoorde nerds zijn. Daar gaan we altijd tegenin, want het is bullshit. In ieder geval hebben ze nog via het internet normaal contact met andere levende wezens. Nee, in een club knetter van de pillen jumpstyle doen, dat is sociaal zinvol bezig zijn. Gelul dus!
Toch is een knakker uit de VS in onze ogen wel een grensje over gestapt. Hij bestuurt namelijk in z'n eentje een compleet WarCraft-Guild van 47 man. Tegelijk! Om dat te bereiken, heeft ie in z'n kamer een set-up met 47 PC's neergezet die hij via een ingenieuze constructie kan bedienen. Oké, deze gast gaan we dus niet verdedigen, die is inderdaad compleet (contact)gestoord.





TROUWLUSTIGE WOW-SPEELSTER WACHT TWEE JAAR CEL

Een 31-jarige Australische vrouw is in de VS gearresteerd toen ze daar kwam om een jongen die ze in WoW had ontmoet, te overtuigen om met haar mee naar Australië te gaan en daar te trouwen. Probleem voor de babe, de jongen was net 17.
De ouders van het menneke meldden de politie dat de vrouw hun zoon onder druk hadden gezet. Haar staat nu twee jaar gevangenis te wachten.
Ach, als ze een PC op haar cel krijgt met WoW komt ze die tijd wel door...

COMMENTAAR

THE RING OF DEATH

En ik maar denken dat 'The Ring of Death' een synoniem was voor trouwring. Je weet wel, die ring die van je lieve, altijd geile, behulpzame en niet-bezitterige vriendin een frigide, mopperende, luie, jaloerse bitch maakt. Het blijkt echter het rode rondje te zijn dat op je Xbox 360 verschijnt als er binnenin iets vreselijk misgaat.



Microsoft heeft toegegeven dat er bij de Xbox 360 inderdaad het een en ander mis kan gaan en heeft daarom besloten de garantie voor iedere Xbox 360 bezitter naar drie jaar te trekken en snel een nieuwe console te leveren als ie kaduuk is. Kosten: 1 miljard dollar.
De pers, net bekomen van de Manhunt 2 rel, dook er gelijk weer op. Slecht nieuws uit de game-industrie is immers goed nieuws. En Microsoft pesten, die poenige grootmacht, da's natuurlijk dubbel scoren. Het is bijna als seks hebben en het Nederlands elftal zien winnen tegelijk.
Misschien ook niet zo slim van Microsoft om het bedrag van een miljard te noemen, want daarmee geef je wel een signaal af dat er iets goed mis is; het is namelijk nogal een bedrag.
Desondanks werd ik behoorlijk moe van de media. Vooral vanwege hun onwetendheid en onkunde. Men had het verhaal al bij voorbaat klaar en men weigerde te luisteren naar de dingen die wél goed zijn aan de 360 (en dat zijn er veel) of zich op de hoogte te stellen van de manieren waarop de problemen worden opgelost.
Kwamen ze bijvoorbeeld weer met die krassen kwestie op de proppen, terwijl die niks met de Ring of Death te maken heeft. Maar ja, je weet niks, je moet iets en je maakt dus een berichtje... dat honderdduizenden mensen lezen.
Toegegeven, het is een slechte zaak dat Microsoft niet in staat is een next-gen console te bouwen die jarenlang feilloos blijft werken. Maar komt dit niet veel vaker voor? De Senseo bij mij thuis is al twee keer min of meer ontploft, eentje zelfs terwijl hij splinternieuw was. En mijn PC liep na aanschaf ook al vrij snel vast. Ik bedoel, elektronica gaat kapot, vroeg of laat.
Voor mij is het veel belangrijker wat een bedrijf doet met die situatie. Krijg je gezeik of probeert men actief de problemen op te lossen? En in deze zaak heeft Microsoft de juiste keuze gemaakt. Xbox 360 kapot, je krijgt meteen een nieuwe. Ze laten zien dat ze de gamers serieus nemen. Er zijn legio verhalen van gamers die na een probleem ruimhartig door Microsoft zijn geholpen; kregen ze vaak nog een extraatje cadeau ook.
Fouten maken doet iedereen. De klasse zit hem vooral in fouten toegeven en ze zo mogelijk herstellen. Ik vind dan ook dat Microsoft echt wat meer credits verdient. Ook omdat ze in mijn ogen in andere opzichten beter bezig zijn dan de concurrentie. Ik zie veel meer goede games op de 360 dan bij de Wii en PS3, Xbox Live werkt als een trein, Marketplace is bruisend en zo kan ik nog wel even doorgaan. Ik vindt het gewoon jammer dat de Xbox 360 alleen in het mainstream-nieuws komt als er een probleem is.

J.J.

COMMENTAAR



GAME PARTY

IT'S THE ULTIMATE PARTY GAME

Eigenlijk ging het kort na de release van de Wii al fout. Ik doel op Super Monkey Ball: Banana Blitz. En dan niet het hoofdspel, want dat was top, maar die minigames. Dat is dus wat je krijgt, vrienden. Dat is wat je krijgt als een groepje luie en niet creatieve ontwikkelaars spelletjes rondom de bewegingsgevoelige Wii-controller gaat verzinnen: apenstront!


Tamagotchi: Party On.

Ik haat het, ik haat het, ik haat het. Ik ben overtuigd van de kracht van de Wii-controller maar ik heb eigenlijk maar één argument om mijn overtuiging te illustreren. Dat argument heet Wii Sports. Of, nou, eigenlijk heb ik twee argumenten, want ook Metroid Prime 3 laat je van een videogame genieten op een geheel nieuwe en veel overweldigender manier dan gebruikelijk. Maar dan ben ik ook wel weer uitgepraat. Naar argumenten die afbreuk doen aan mijn overtuiging hoeven we niet lang te zoeken. Wat blijkt: de Wii-controller nodigt 99 procent van de spelontwikkelaars helemaal niet uit om geheel nieuwe, overweldigende virtuele belevenissen te scheppen. De Wii-controller nodigt 99 procent van de spelontwikkelaars uit om heel snel en gemakzuchtig wat geld te verdienen met een overduidelijk mislukte overzetting van een PS2-spel, of een handjevol leuk klinkende maar zeer oppervlakkige en nauwelijks vermakelijke minigames. Dat laatste vind ik nog wel het ergste eigenlijk; die verzamelingen minigames.

MAKKELIJK SCOREN

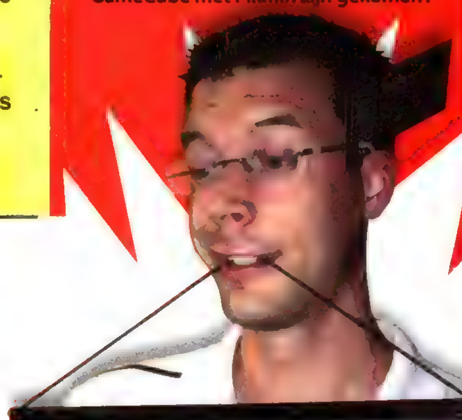
Het is zoooo goedkoop, zoooo gemakkelijk scoren. Jij en ik zouden het ook kunnen. Doe maar mee, en noem eens een sport. Korfbal? Oké, korfbal. Eh... een bal schuift heen en weer voor de mand, en als ie er recht voor zit moet je een zwiep naar voren maken met de afstandsbediening om de bal erin te gooien. Noem nog eens een sport. Of anders een spelletje. Trefbal? Oké. Eh... je kunt met de bal gooien door, eh... Nou ja, verzin maar wat, maakt niet uit wat.
We doen tien van die spellen bij elkaar en we verdienen geld. Over graphics, diepgang of geluid hoeven we ons niet druk te maken, want die dingen doen er toch niet toe.
Op de Wii.
Na het succes van Rayman Raving Rabbids (een verzameling oppervlakkige minigames met een soort humor) is nu ook Rayman Raving Rabbids 2 aangekondigd (een verzameling oppervlakkige minigames met een soort humor). Verder kunnen Wii-bezitters uitkijken naar Tamagotchi: Party On! (een verzameling minigames) van Namco Bandai. EA komt met Wii Playground (een verzameling minigames, waaronder trefbal) en Midway komt met Game Party. Ja, je leest het goed, Game Party. Sterke titel. Wat moeten wij ons daarbij voorstellen? Wacht even, dan lees ik het voor. Waar stond het ook alweer? Oh ja, hier. Komt ie: "More than half a dozen games are available. It's the ultimate party game."
Meer dan een half dozijn spellen? De ultieme party game? Echt, ik weet niet of ik om dit soort uitspraken nu moet lachen of huilen. Laat ik maar gaan lachen. Haha. Zeven minigames, maar vooruit, we noemen het meer dan een half dozijn, dan lijkt het nog wat. Haha. Die titel, Game Party, haha. Lees ze nog maar eens, die twee zinnetjes: "More than half a dozen games are available. It's the ultimate party game."
Eigenlijk wordt met die twee zinnetjes alles wat er op dit moment mis is met de Wii wel samengevat.

JURJEN


Wii Playground.

POWERSPY

- De Powerspy zou hier graag iets meer over vertellen, maar Muriëlle houdt liever nog even geheim wat er precies gaat plaatsvinden.
- Leuk van die verpleegsters, maar wel een beetje suf dat we een persbericht krijgen aangeboden op het moment dat we de game al uitgebreid hebben gespeeld en besproken. Zo loopt Nintendo wel vaker achter de feiten aan.
- Behalve waar het de verkoopcijfers betreft, natuurlijk.
- Zo werden in de drie dagen na de Europese release van Pokémon Diamond en Pearl maar liefst een miljoen exemplaren van die game verkocht. Waarmee de teller wereldwijd door de grens van tien miljoen schoot. Op moment van schrijven wordt de vijftien miljoen genaderd.
- Wel jammer dat het weer zo'n oude en weinig vernieuwende serie is die voor zo'n succes zorgt. Zo raken ontwikkelaars natuurlijk nooit gemotiveerd om eens wat vaker met iets nieuws te komen.
- Tijdens de E3-presentatie van Nintendo sprong het gebrek aan nieuwe franchises en characters dan ook pijnlijk in het oog.
- Volgens Miyamoto komt dit omdat hij geen nieuwe characters bedenkt, maar nieuwe belevenissen. Zoals Wii Fit. Toch beloofde hij ons in 2008 weer een echte nieuwe franchise, 'zoals we voor de GameCube met Pikmin zijn gekomen'.



DEATH NOTE PRIJSVRAAG

Op de redactie zijn enkele redacteuren verslaafd aan de Manga Kana Serie Death Note. Death Note is een Manga, oftewel een Japans stripverhaal met prachtig illustraties, die emotie en spanning prachtig in beeld brengen. Death Note valt onder de zogenaamde wat meer volwassen getinte Manga's, in dit geval gaat het om horror / thriller.
Death Note gaat over een notitieboekje van de dood dat door een sterveling gevonden wordt.
Het boekje is volgens de regels van de Death Note nu zijn eigendom en mag ermee doen wat hij wil. De sterveling die hem vindt is een scholier. Hij besluit het boekje te gebruiken om de wereld te ontdoen van al het kwaad.
Door de naam van een persoon in het boekje op te schrijven gevolgd door de doodsoorzaak de persoon na 40 seconden sterven. De schrijver moet echter wel een beeld hebben van de persoon als hij zijn naam noteert, anders werkt het niet.
Power Unlimited geeft in samenwerking met Manga Kana de eerste twee delen van deze spannende Manga weg. In totaal geven wij vijf pakketten weg bestaande uit: de eerste twee delen van Death Note, twee bladwijzers, een perspakket en een hele vette banner om je kamer mee te behangen.

Wat moet je ervoor doen?
Beantwoord deze heel simpele vraag:

Wat is de naam van de scholier die de Death Note in handen krijgt?

Stuur je antwoord op een briefkaart naar:

Power Unlimited
o.v.v. Death Note
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Of

prijsvraag@powerunlimited.nl
Met als onderwerp "Death Note"

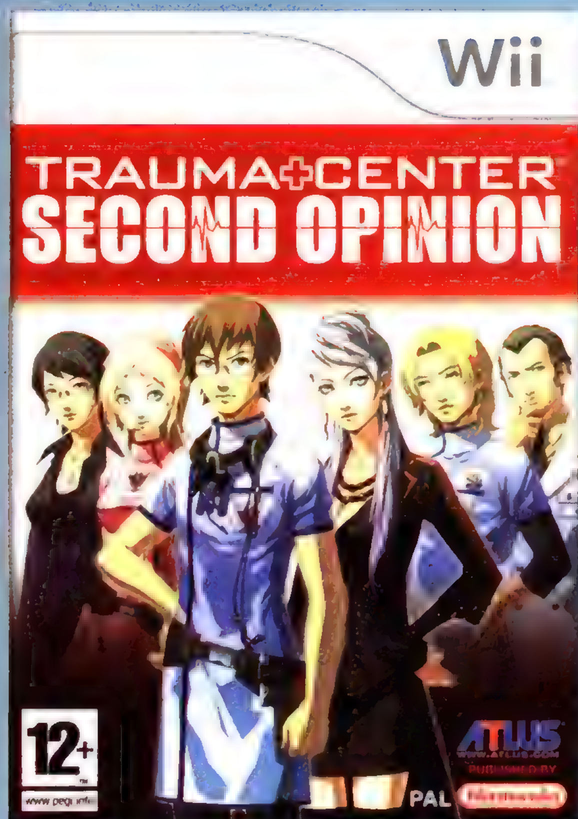
NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP

GRATIS 2 X 3-DAY PASS GAMEPLAY 2007





VIG CARD, EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



TRAUMA CENTER

(VOOR WII)

DE WII-VERSIE VAN TRAUMA CENTER IS GEBASEERD OP HET DS-SPEL TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE. DE SPELER IS WEDEROM EEN BEGINNENDE CHIRURG DIE ONDER HOGE DRUK STEEDS COMPLEXERE OPERATIES MOET VOLTOOIEN.

MELD JE AAN VIA

VUL DE KAART IN,
OF BEL 0800-5566622
7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES JE CADEAU!



MEDAL OF HONOR

(VOOR XBOX 360, PC)

KIES HET LUCHTRUIM IN MEDAL OF HONOR AIRBORNE EN LAAT JE MIDDEN IN VERWOESTENDE GRONDGEVECHTEN DROPPEN IN EEN POGING HET TIJ VAN DE TWEEDE WERELDOORLOG TE KEREN.



6 X PU VOOR MAAR € 15,-

ELKE MAAND HET HEETSTE GAMENIEUWS, DE LAATSTE RODDELS UIT DE BIZZ EN ONMISBARE PREVIEWS EN REVIEWS VAN DE NIEUWSTE GAMES VOOR ALLE PLATFORMEN.

EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.

WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN

WOON JE IN BELGIË EN WIL JE EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, BEL DAN: 02/556.41.40 OF MAIL PARTNERPRESS@AMPNET.BE OF GA NAAR WWW.POWERUNLIMITED.BE/ABONNERENBELGIE

THE ULTIMATE CLASH

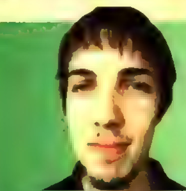
DE NATIONALE FINALES WCG 2007

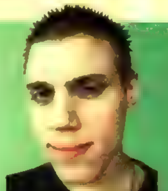
SEATTLE

Club Off Corso in Rotterdam is donderdagavond 30 augustus het decor van Nederlands grootste eSports-gala. In zes finales wordt bepaald wie voor Nederland naar de World Cyber Games in Seattle gaat. Winst betekent een plekje bij de wereldgamer-elite plus een kans op 20.000 euro prijzengeld. Entree: gratis!

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

RotterdaM heeft de internationale topspeler Grubby al eens verslagen, dus reken op een bikkelharde strijd tussen de twee Orc-lovers.



4K.GRUBBY vs. FNATIC\\ROTTERDAM

NEED FOR SPEED: CARBON

Steffan haalde op de WCG 2006 brons, op de ECG 2006 zilver en nu gaat hij voor goud. Kan Mastert0m hem daarvan weerhouden?



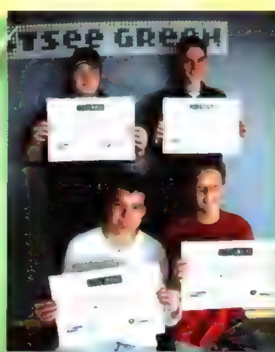



STEFFAN vs. MASTERTOM

GEARS OF WAR

Quality Gaming is absolute wereldtop en dus favoriet. Maar Supreme Gaming slachtte tijdens de voorronden iedereen af.

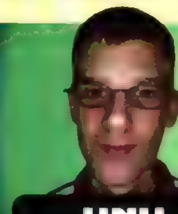


QUALITY GAMING vs. SUPREME GAMING

FIFA 07

Twee van Neerlands meest talentvolle FIFA-spelers ontmoeten elkaar. Pikant detail: vnX schakelde in de halve finale Flopzie's broer uit.

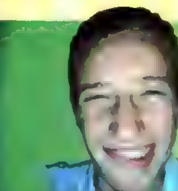





VNX vs. FLOPZIE

PROJECT GOTHAM RACING 3

Als de 16-jarige Handewasser relaxed is, kan niemand op de wereld hem verslaan. VVV Agoris zal hem het ticket echter niet cadeau geven.






HANDEWASSER vs. VVV AGORIS

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

De nationale top 2 tegen elkaar, mooier kun je het niet krijgen. Beide spelers geven aan zeker van de overwinning te zijn.

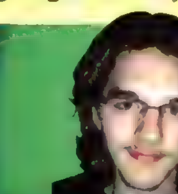





ARECAL vs. TOT]ARRRC

DEAD OR ALIVE 4

De meer ervaren Krye tegen nieuwkomer Glyx. Een wedstrijd die de hele fighting community al weken bezighoudt.






KRYE vs. GLYX

ENTREE: GRATIS!
VOOR KAARTEN GA JE NAAR:
WWW.WCG2007.NL

30 AUGUSTUS - CLUB OFF CORSO - ROTTERDAM
AANVANG 19.00 UUR
ZAAL OPEN 18.00 UUR
AFTERPARTY TOT 01.00 UUR

MEDAL OF HONOR:

Eind augustus is het weer zover. De Duitse toeristen trekken ons land uit en worden afgelost door de Duitse soldaten uit Medal of Honor Airborne. Die wij vervolgens weer ons land uit mogen knallen. Maarten ging het spel verkennen in Engeland en werd daar letterlijk onder vuur genomen.

SERGEANT, SERGEANT, KUNT U MIJ EVEN HELPEN? DAT ENE TUIGJE TREKT ZO BIJ MIJN BIPS!

We worden van alle kanten gebombardeerd met WOII-shooters. Met Hour of Victory nog vers in het geheugen komt in het voorjaar alweer Brothers in Arms: Hell's Highway. Maar voordat het zover is, kunnen we oorlogje spelen in EA's Medal of Honor Airborne.
Dat zijn drie WOII-shooters in een tijdsbestek van ruim een half jaar. De MoH-serie is immiddels aan alle kanten ingehaald door het veel creatievere team van CoD. De grote vraag is dan ook: wat heeft MoH Airborne jou en mij anno 2007 nog te bieden?

PARATROOPERS

Ik kreeg het antwoord nabij Londen. In een legerbasis. Lamlendige journalisten werden onder streng toezicht in Amerikaanse Paratrooper-uniformen gehesen. Paratroopers? Jawel, zoals de naam 'Airborne' al doet vermoeden verplaatsen we onszelf in de 82ste divisie van de Airborne. En dat waren Paratroopers.
Van die getrainde boerenpummels van het Amerikaanse platteland, op zoek naar succes, geld... en wereldvrede natuurlijk.


Laten we hopen en bidden dat ons land nooit door dit soort mensen verdedigd hoeft te worden.

SCHOENEN

Om eens aan den lijve te ondervinden wat onze helden hebben doorstaan, mocht de pers zich een dagje verplaatsen in de schoenen van een Paratrooper.
Nou ja, niet alleen de schoenen natuurlijk. We kregen ook een broek, t-shirt, jas, helm en zelfs een rugzak met zo'n brede riem voor om je middel. Daar stond ik dan. Met een bakje koffie, want het was vroeg in de ochtend.


(Door: Ztalker)
Tja... op welke zak moet je nou richten?

Tijd om het kopje leeg te drinken kreeg ik niet.
Een grote gast met drie strepen op z'n schouders verscheen uit het niets en begon tegen me te schreeuwen: "What is that!? Get rid of it!" en hij sloeg de bak pleur uit m'n klauwen.
Oké, de toon was gezet. Voor de rest van de dag was hij de baas.

DRILL

En we konden wel wat leiding gebruiken, want er stond veel op het schema. Het is echt niet makkelijk om een groep ongeïnspireerde gamesjournalisten met de motoriek van een kudde koeien in toom te houden.
Toch lukte het de sergeanten heel aardig. We leerden namelijk veel die dag.
Marcheren, schieten (met die authentieke WOII-guns zoals de Garand en de Thompson) en springen uit een op de grond staand vliegtuig, bijvoorbeeld. Eigenlijk alles waar die Paratroopers een jaar op moesten oefenen. Het lijkt allemaal zo simpel, maar dat is het niet.

GRANATEN

Granaten gooien bijvoorbeeld. Pin eruit en van je af keilen, zou je denken. Maar zo eenvoudig is het niet.
Je moet weten waar je mee bezig bent en dat doe je zo: zet je linkervoet in de richting waarin je wilt gooien. Strek je linkerarm in dezelfde richting om met je linkerduim vervolgens te richten. Dan pas trek je die pin eruit en slinger je die granaat naar voren.
Kijk ik naar de game, dan zie ik dat ik dat allemaal niet hoef te doen. Ik sta gewoon lekker simpel granaten te werpen alsof ik aan het honkballen ben. Merkwaardig.

SPRINGEN

Springen uit een vliegtuig met zware bepakking is ook niet eenvoudig. Die gasten hadden van alles bij zich. Een zwemvest voor als ze in het water zouden landen bijvoorbeeld. Voordat je het luchtruim in springt moet je een hele procedure volgen. Dat wordt geskipt in MoH. Net als het landen en het jezelf ontdoen van die shitload aan bepakking, het in elkaar zetten van je gun en het oprollen van je parachute.
Toen ik aan de developer vroeg waarom wij in hemelsnaam al die shit moesten leren als we het toch niet zouden terugzien in de game, antwoordde hij: "Zou je het leuk vinden als je eerst vijf minuten moest wachten voordat je kon gaan schieten?"
De man heeft gelijk. We willen zo snel mogelijk knallen. En niet doodgaan als we door één kogel geraakt worden.

LANDEN

Misschien herken je het nog wel van de films. Als die gasten uit zo'n vliegtuig springen, dan moet dat zo snel mogelijk achter elkaar. Anders land je drie kilometer verderop en ben je de pineut. Zelfs met dit snelle springen kun je tot op


(Door: Jonezy)
Hij bleef twijfelen of hij hier niet al in 14 andere games was geweest.

JONGENSDROOM

Jongens, jongens, wat was dat een ervaring! Even had ik het gevoel dat ik echt in een oorlog was beland. Vroeger, toen ik nog geen geld had voor spelcomputers en games, speelde ik al legertje met zelfgemaakte legerpakken en houten geweren. Nu heb ik die amateurshit van toen even goed kunnen overdoen. Fantastisch!

AIRBORNE

MAARTEN LIGT ZWAAR ONDER VUUR



bepaalde hoogte nog bepalen waar je terecht komt.
Daarmee ben ik aangekomen bij de belangrijkste nieuwe feature in MoH Airborne.
Je kunt zelf bepalen waar je gaat landen en hoe je de missie begint. Ga je alleen op pad, of wacht je op je buddies? Zo is elke missie weer anders als je 'm nog een keer speelt en geniet je enorme vrijheid om je missie naar eigen inzicht te volbrengen.
Dit is echt tof gedaan. Je weet namelijk van tevoren niet in wat voor chaos je terecht gaat komen.

"HET ORGANISATIECOMITÉ HAD OVERAL EXPLOSIEVEN GEPLAATST. DE MODDER VLOOG ME OM DE OREN."

TOTALE CHAOS

En oorlog is chaos, dat kan ik je vertellen. Want het belangrijkste van een veldslag werd me duidelijk toen we bij het tofste onderdeel van de dag aankwamen.
We deden even alsof we net geland waren en gingen daadwerkelijk oorlog voeren! Fucking oorlog zeg ik je!
We kregen guns met losse flodders en stonden in een bos met her en der een loopgraaf. Geknal kwam van achter de struiken vandaan. What the fuck? Duitsers natuurlijk!
Dan zit de chaos ook in je hoofd. Fuck, wat moet ik doen? Eventjes denk je alleen maar aan overleven en vergeet je al die shit die je geleerd hebt.
De eerste de beste loopgraaf doken we in, en toen begon het feest. Bommen all over the place! Die oordopjes waren dus niet voor niets. Het organisatiecomité had overal explosieven geplaatst. De modder vloog me om de oren. Ik hoorde bevelen om dekking te zoeken.

TOFSTE PERSTRIP

Misschien had je verwacht dat ik wat meer over de game zou vertellen, maar ik kon het niet laten om mijn avontuur met je te delen. EA heeft namelijk zo hard z'n best gedaan om ons hiervan te laten genieten. Bizar om te zien hoe Boris en ik allebei bevelen opvolgden als onderdanige soldaatjes. Het maakte echt indruk, we hebben het de hele avond over niets anders gehad.

Rook, geknal: totale chaos! Realistischer hadden ze het ons niet kunnen brengen. Schreeuwende Sergeanten met bevelen. Ik hoor het die oude gast nog tegen Dennis van Gamekings blèren: "De Bruin get that ammo over here! De Bruin!" Waarna ik Dennis galant als een aangeschoten eland over de omgevallen bomen zag springen met een koffer kogels.

RAMBO

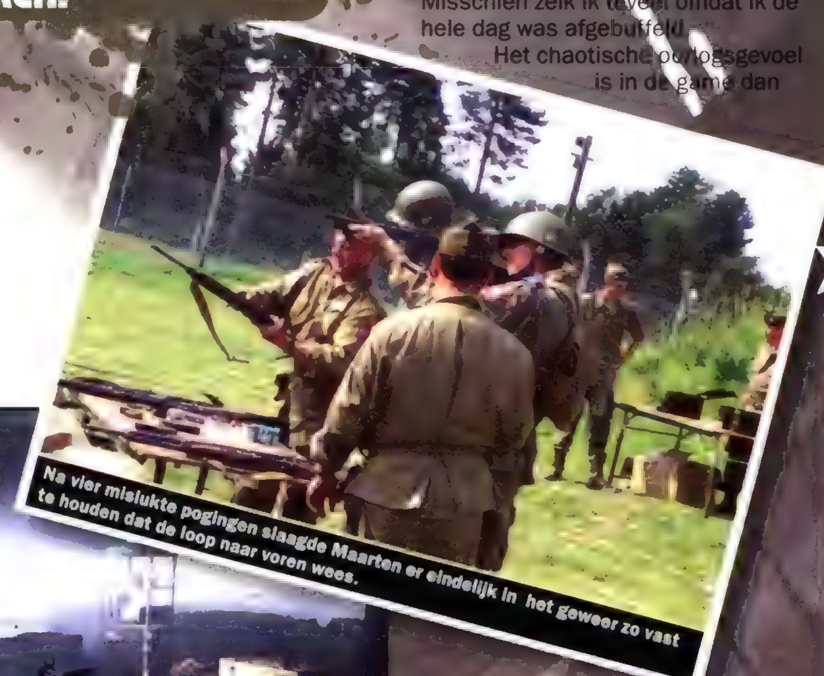
Het essentiële van zo'n veldslag is het opvolgen van bevelen en het geven van dekking aan elkaar. Je rent nooit zomaar ergens naartoe zonder dat iemand anders op de Duitsers knalt. Toch zie ik ook dit niet echt terug in de game.
Je moet dan wel bij de groep blijven, maar bent ook helemaal vrij om in je uppie als een Rambo in een porseleinkast te werk te gaan. Niet echt realistisch, want in een echte oorlogssituatie wil je echt niet alleen op avontuur.
Misschien zeik ik teveel omdat ik de hele dag was afgebuffeld. Het chaotische oorlogsgevoel is in de game dan wel weer aanwezig.
Ik heb me prima vermaakt tijdens m'n eerste speelsessie. Helemaal omdat ik dingen herkende, zoals de binnenkant van het vliegtuig, de C-47, en de uitrusting waar ik de hele dag in gelopen had.



(Door: Lucskeaben)
Ja, nu heb ik je uit de tent gelokt, hè?

VIJF KEER SPRINGEN

De volgende vijf veldslagen zijn in de game op historisch accurate wijze na te spelen:
-Market Garden bij Nijmegen.
-Husky op Sicilië.
-Neptune in Normandië.
-Varcity in Duitsland.
-Avalanche in Italië.



Na vier mislukte pogingen slaagde Maarten er eindelijk in het geweer zo vast te houden dat de loop naar voren wees.



(Door: C-on-trol)
Ik wist het! Die Duitse baklappen hebben een ondergrondse braadworstenbakkerij!

VERWACHTING

Airborne is een fantastische game waarin je lekker simpel in een arcade-jasje aan de belangrijkste WOII-acties van de Paratroopers kunt deelnemen. Dat je door ergens te landen zelf bepaalt hoe je een missie start, is geniaal. Een noemenswaardige toevoeging die genoeg nieuwe gameplay oplevert.

+ Zelf bepalen waar je landt.
+ Vette actie en veel geknal.
− Wederom WOII.



MAARTEN

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
XBOX 360 / PS3 / PC
EA
1 - 16 SPELERS
31 AUGUSTUS



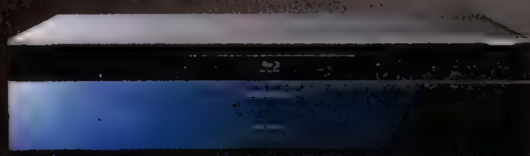


High Definition like no other

Briljanter, intenser en 5x scherper beeld. De nieuwe Full HD 1080 lijn van Sony.









Sony presenteert de wereld van High Definition. Toen Sony begon met het creëren van de grootste HD ervaring ooit, werden niet alleen onze ingenieurs ingeschakeld, maar spraken we ook met onze artiesten. We vroegen onze filmmakers wat zij nodig hadden bij de productie van blockbusters. We vroegen onze muzikanten en game ontwikkelaars hoe we alles beter konden laten werken zodat wij onze producten beter konden afstemmen op hun visie. De antwoorden waren verrassend en inspirerend. Het resultaat? Meer muziek. Meer actie. Meer levels. Meer interactiviteit. Meer opslagcapaciteit. Meer diepte. Meer intensiteit. Vijf maal beter om precies te zijn, van alles op iedere manier. Beleef High Definition zoals het is bedoeld door de makers van HD hardware. En muziek. En games. En films. En computers.

SONY

www.sony.nl/hd

like.no.other™

Full HD 1080

Dat het anders zou worden, wisten we van te voren. Maar hoe anders? Zouden we het gekkenhuis van de Convention Center gaan missen? Of voelden we ons juist op ons gemak in die luxe hotels aan de befaamde Ocean Avenue in Santa Monica? Zouden de publishers nog wel all out gaan in hun aankondigingen en previews of kregen we vooral oude meuk te zien? Zouden we nog fun hebben op de parties en kunnen dromen van een intieme date met een boothbabe, of was het alleen nog maar werken geblazen?
Jan & J.J. reisden samen met Niels naar LA om de E3 nieuwe stijl te ervaren. Hun belevenissen en uiteindelijke oordeel lees je in deze veertien pagina's tellende special.





DE GAME-INDUSTRIE VERANDERT

Als de game-industrie dit jaar íets liet zien, dan was het wel dat er veel aan het veranderen is. Waar de E3 vijf jaar terug vrijwel alleen de hardcore gamer (pers) bediende met hardcore games, daar hebben de publishers nu echt de aanval geopend op de rest van de wereldbevolking. En daar werden velen niet blij van. Een veelgehoorde vraag was dan ook: is de E3 nog wel voor ons, hardcore gamers, bedoeld?

De journalisten op de E3 en de fora op internet waren opvallend eensgezind in hun commentaar over de beurs: 'te weinig verrassingen, te weinig spectaculaire aankondigingen, te veel gelul over de casual gamer'.
De journalisten waren duidelijk ontevreden. Wat moesten ze met al die games die al lang en breed gepreviewed waren in hun bladen? Wat moesten ze met producten als de Wiiplate, Boogie of de Buzz-kloon van Microsoft? Het antwoord is: helemaal niets. De publishers maken deze producten namelijk niet voor ons of jullie, maar voor die negentig procent van de mensheid die veel minder vaak games speelt.
Publishers maken geen games omdat ze graag vriendjes met jullie willen zijn. Ze maken games om veel geld te verdienen. En als er dus een grotere doelgroep te bereiken is door andersoortige of eenvoudigere games te maken, dan doen ze dat. En wij hadden in hun plaats waarschijnlijk hetzelfde gedaan; zo werkt de economie nu eenmaal.

> "LAAT DE INDUSTRIE DE CASUAL GAMER MAAR VOOR ZICH WINNEN, DAAR GAAN WIJ ALLEEN MAAR PROFIJT VAN HEBBEN!"

OPPERVLAKKIG

De vele negatieve reacties die we te horen kregen tijdens de show en lazen op het internet vonden we wel wat eendimensionaal. Het leek wel alsof Nintendo, Sony en Microsoft opeens alleen nog maar casual games aan het maken zijn.
Oké, de Nintendo persconferentie sloeg wel wat door. De helft van de tijd had N-boegbeeld Reggie het over oude dames en jonge meisjes en



Reggie Fils Aime valt heden ten dage vooral op oude vrouwtjes en jonge meisjes.

Miyamoto presenteerde vol plezier de Wiiplate in plaats van Mario Galaxy. Maar laten we eerlijk zijn, de Wii en de DS zijn wel giga succesvol dankzij die oude vrouw en dat jonge meisje. En Sony en Microsoft zijn stinkend jaloers op deze cijfers, zij willen deze doelgroep ook massaal aan de PSP, PS3 en Xbox 360. Want zo simpel is 't: tot voor kort visten drie partijen in hetzelfde vijvertje, namelijk die van de hardcore gamer, en in veel gevallen hapt ook die maar één keer aan hetzelfde haakje...

BLIJ MET DE CASUAL GAMER

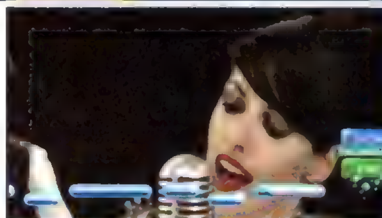
Dat de nadruk de komende tijd meer en meer op de casual gamer zal gaan liggen (daar zit de meeste groei), daar ontkomen we niet aan. Echter, ga nu niet roepen dat men alleen nog maar spellen voor casual gamers gaat maken, want dat is niet zo. Sterker nog, wij denken dat je blij moet zijn met de komst van de casual gamer!

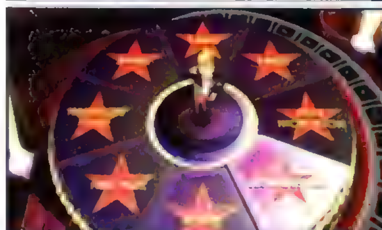
Zonder nieuwe doelgroepen kan de game-industrie namelijk niet meer overleven. Consoles en games produceren kost zo ontzettend veel geld dat men steeds meer kopers nodig heeft. En zoals we al aangaven: de huidige visjes kunnen niet drie keer in een haakje happen. Met andere woorden, nieuwe gamers zorgen er mede voor dat wij onze games kunnen blijven spelen. Hardcore games zullen er echt altijd blijven. Geen publisher zal zo stom zijn om de basis (de hardcore gamer) uit het oog te verliezen. Dat de hardcore gamer namelijk een waardevolle gamer is, is een zekerheidje. Bij de casual gamer moet je dat nog maar afwachten. Want wie garandeert ons dat de casual gamer na een jaartje niet uitgekeken is op gamen en zich opeens op de hoelahoep stort...

NUCHTER

Als je nuchter naar de E3 kijkt, dan zie je dat nog altijd zeventig procent van de games gemaakt is voor ons, de hardcore gamer. En het mooie is: de kwaliteit ligt hoger dan ooit. Vooral omdat men jullie niet wil verliezen. Ook Nintendo niet, want als je voorbij de Wiiplate, braintrainers en kookgames kijkt, zie je Mario Kart, de nieuwe Metroid en Mario Galaxy voorbij komen. En daar is niks casuals aan!
Wees dus gerust en laat de industrie de casual gamer voor zich winnen, daar gaan wij alleen maar profijt van hebben!
Het knalharde bewijs zijn de games die de komende winter uitkomen. Of zoals een collega het mooi verwoordde: "het kan qua games wel eens de beste periode sinds de release van PONG worden!"

CASUAL


Singstar PS3.


Buzz! The Hollywood Quiz.


Wii Fit

HARDCORE


Heavenly Sword.


Assassin's Creed.


BIA: Hell's Highway.

SONY POWERSPY

* De Powerspy werd even emotioneel toen voor de tweede E3 op rij Killzone 2 de uitsmijter van de Sony perspresentatie was. Waar een klein land groot in kan zijn.

* Overigens kunnen ze volgend jaar beter de jongen die de game on stage moest spelen wat valium geven. Hij stond echt strak van de zenuwen en maakte een paar fouten die hij anders nooit zou maken.

* Zenuwachtig was ook Sony VS baas Kaz Hirai. Dankzij een dodelijke close-up kon iedereen zien hoe erg zijn handen trilden. Mohammed Ali was er niks bij.

* En dan moest de arme man, terwijl de hele wereld live via PS3 Home meekeek, ook nog eens het plugje van de TV achter in de PSP douwen. En weet je hoe klein dat gaatje is...

* Een grote teleurstelling op de E3 vond de Powerspy toch wel het filmpje van Metal Gear Solid 4. Niet dat de beelden slecht waren, het was zo mogelijk het geilste dat er te zien was, maar meer omdat Kojima de game niet speelde on stage. Nu is Konami niet zo van het spelen on stage, maar de mededeling van Kojima dat de speelbare demo een week later in Tokio wel te zien zou zijn, deed pijn. MGS4 was toch een van de games waar we voor naar LA gingen.

* De Powerspy vraagt zich ook af of Kojima wel helemaal eerlijk was. MGS4 is al minimaal een jaar of twee in ontwikkeling en komt een demo dan op één week aan? Of wilde Kojima zo opnieuw zijn ongenoegen over de huidige E3 uitdrukken. En what's up met die uitspraak van de baas van Konami dat Sony snel meer PS3's moest verkopen, anders...

* Manhunt 2 heeft er een broertje bij: Condemned 2. De Powerspy weet niet of Dijsselbloem de PU leest, maar deze game kleddert er ook hard in. Met stukken ijzer koppen in slaan, hoofden door tv's heen beuken, dronken gasten doodtrappen. Dat alles gepresenteerd door een developer die waarschijnlijk ooit drill-sergeant is geweest.

* Vind je het gek dat niemand na afloop een vraag durfde te stellen. Zelfs de Powerspy niet.

* De Powerspy hoorde veel kritiek op de graphics van games als Assassin's Creed en Drake's Fortune, maar die games waren speelbaar en dus stelden de developers zich kwetsbaar op. De Powerspy heeft daar meer respect voor dan een gast die vette filmpjes kan voorbakken, maar zijn game niet laat zien.

MOOIE GAMES MAAR NOG EVEN WACHTEN

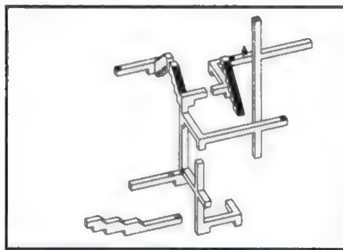
Het was duidelijk dat Sony wat recht te zetten had na de inspiratieloze conferentie van vorig jaar. En toegegeven, om de presentatie vanuit Home te beginnen, was tof en toonde ballen. Leuk om te horen was ook dat er de komende achttien maanden nog meer dan 160 PS2 titels uitkomen, zij het voornamelijk third-party.

Sony bood een mix tussen mainstream- en hardcore-games. Met Home, de nieuwe SingStar en Little Big Planet spreekt men een brede doelgroep aan. Vooral die laatste heeft de potentie om eindeloze fun te bieden omdat je alle user made content gewoon naar je PS3 kunt downloaden. Lemmings meets TrackMania!

Maar met Killzone 2, Infamous, Heavenly Sword, Metal Gear Solid 4 en GT 5 heeft Sony genoeg titels om ook de hardcore aan te spreken. Probleem bij Sony is alleen wel dat de meeste titels pas volgend jaar uit gaan komen.

ECHOCHROME

Sony heeft het succes van Xbox Live Arcade gezien en komt zelf ook met meer en meer 'mini'games die je direct kunt downloaden van PSN.
Een daarvan stak met kop en schouders boven alles uit: EchoChrome. Een simplistische zwartwit vormgegeven puzzelgame waarin je een mannetje door honderden Escher achtige omgevingen moet loodsen. Bijna (?) kunst. EchoChrome komt ook naar de PSP.



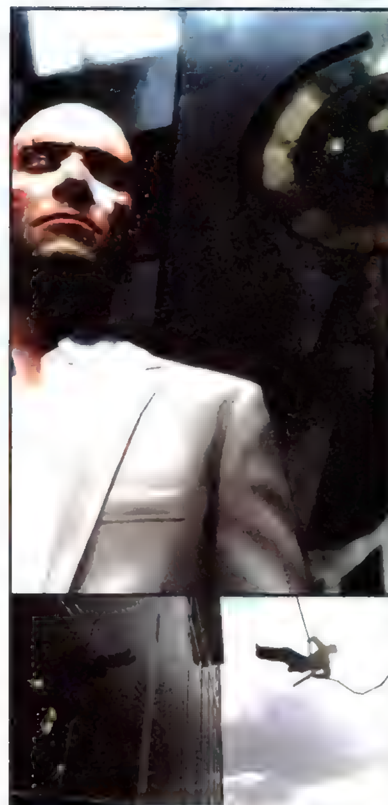
5 PS3 GAMES DIE JE MOET KOPEN

Omdat de E3 dit jaar vooral games liet zien die voor de feestdagen uitkomen, geven we in deze special aan voor welke titels wij zouden sparen. De selectie hebben we gemaakt aan de hand van speelsessies op de E3. Games die niet speelbaar waren maar wel uitkomen in die periode staan daarom niet in deze lijst. Games die wel aanwezig waren maar dit jaar niet uitkomen ook niet. Dit geldt dus ook voor de andere systemen die je in deze special tegenkomt.

1 KANE & LYNCH (OOK PC / XBOX 360)

Verwacht: november 2007

* Het third-person shootergenre wordt opnieuw op de kaart gezet door dezelfde ontwikkelaar die ons Hitman bracht. De singleplayer gameplay draait om twee gestoorde karakters waarvan één als gewelddadig blok aan je been de toch al nijpende situatie nog intenser maakt.
* Het fantastisch ogende spel ondersteunt two-player co-op waarbij je samen met een vriend de hele singleplayer, hetzij als Lynch, hetzij als Kane, kunt spelen. Dit wordt een bloederig feest!
* De actie is niet minder dan volvet. Shootouts lijken geïnspireerd op grote films als HEAT en Collateral en de ene memorabele shootout na de andere komt voorbij; of het nu abseilend aan de buitenkant van een wolkenkrabber is of in een druk bezochte nachtclub op de dansvloer. Weer eens wat anders dan die inwisselbare pakhuizen, stukgeschoten Franse dorpjes of verlaten kantoorgebouwen in de nacht.



2 UNREAL TOURNAMENT III (OOK PC)

Verwacht: november 2007

* Eindelijk concurrentie voor Resistance's online-functies want dergelijke grootse en gedetailleerde multiplayer maps hebben we op de PS3 nog niet gezien. Bovendien, maar dit is nog niet bevestigd, wordt het straks misschien mogelijk om tegen PC gamers te knallen.
* Je moet van het opgepompte science-fiction-stijltje houden, maar de bruutheid van de gameplay staat buiten kijf. De vette voertuigen (waaronder veel nieuwe), de over de top wapens en de aanpasbare outfits van de personages... alles ademt rauwheid en adrenaline uit.
* Epic heeft met de UT-franchise bewezen dat ze als geen ander multiplayer-shooters kunnen maken. De nieuwe omgevingen, de nieuwe spelmodes, een complete, op zichzelf staande singleplayer en een perfecte balans zorgen voor een uiterst lange houdbaarheid.



3 RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Verwacht: oktober/november 2007

* Het komische duo is terug van nooit weggeweest in een game die als je met je ogen knippert bijna op een Pixar Studios film lijkt! Dit is precies de next-gen R & C game waarop we hadden gehoopt.
* De combinatie van platformactie, minigames en cartooneske shootouts wordt naar nieuwe hoogten gestuwd. Enorme, gedetailleerde en levende steden vormen het decor voor uitdagende gameplay waar ieder moment wat te doen is.
* Nog meer mogelijkheden om je gekke wapens en gadgets up te graden, waaronder ook je harnas. En je zult ze nodig hebben want de levelbazen zijn talrijker en beeldvullend.



4 HAZE

Verwacht: november 2007

* Net als UT III is ook Haze een 'tijdelijk' exclusiefje en dat betekent tevens dat gamers dit najaar genoeg te knallen hebben. Haze heeft bovendien een interessantere verhaallijn dan die 101 shooters die je al eens gespeeld hebt: halverwege het spel switch je kampen en dat levert een andere speelstijl met andere wapens op.
* Het gele goedje dat je jezelf kunt toedienen om sneller, sterker en scherper te worden heeft een twist. Voelden de speciale powers in FarCry Instincts soms als cheaten, als je in Haze teveel snoept, flip je en ga je je eigen teamleden afknallen... die vervolgens het vuur op jou openen!
* Haze komt van hetzelfde team als TimeSplitters en van die spellen hebben we intens genoten. Dat betekent dus ook dat multiplayer allesbehalve een verplicht nummertje wordt. Als je na de singleplayer en four-player co-op (!) nog puf over hebt tenminste.



5 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Verwacht: winter 2007

* Het is nog niet 100% zeker of de nieuwe action-adventure van Naughty Dog daadwerkelijk nog dit jaar uitkomt, maar de drie levels van deze ' mannelijke Tomb Raider' die we speelden, smaakten zeker naar meer, ondanks grafische glitches en maffe A.I. foutjes.
* De combinatie van klimmen, klauteren en aan lianen slingeren enerzijds, en schietgevechten en actie anderzijds, voelde goed en liet zich bovendien erg intuïtief besturen. Zo kun je je gun herladen terwijl je wegduikt en is ook het wisselen tussen dekken en schieten goed gedaan.
* Avontuur met een hoofdletter A. Op zoek naar een vierhonderd jaar oude schat, doorkruis je jungles en ruïnes die de Indiana Jones films in herinnering roepen.



POWERSPY

* Sony laat de Formule 1-licentie weer gaan. Te duur. EA pikt hem mogelijk op.
* Konami kondigde Silent Hill 5 aan voor de PS3 aan. Helaas bleek de spooky game niet speelbaar op de E3.
* Van de nieuwe Pro Evo Soccer 2008 werd ook weinig vrijgegeven. Behalve dan dat hij weer over voetbal gaat. En dat die Portugees met de vallende ziekte, Christiano Ronaldo, de cover zal sieren.
* De afgang van de show was volgens de Powerspy toch wel Gran Turismo 5 Prologue. We worden nu al een paar jaar op veredelde demo's/ gelikte filmpjes getrakteerd. Als Microsoft er in één jaar tijd twee goede racegames uit kan kakken, dan moet Sony dat toch ook kunnen...
* Een sterk gerucht tijdens de E3 was dat Sony met een rumble controller zou komen. Helaas kreeg de Powerspy dat niet hard. Dat ie er komt is echter wel zeker. Op dit moment storten andere hardware-boeren zich op deze controller. En als die aanslaat, zal Sony niet achterblijven.
* Tenslotte een vuige roddel van het prijzenfront. Volgens een analist die de Powerspy sprak, zal de prijsverlaging in Europa er alsnog komen, verdwijnt de 60G versie in de VS uit de handel en zal de 80G die nu nog 599 dollar is, zakken naar 499.



BUITENCATEGORIE: HEAVENLY SWORD

Onze onbetwiste eerste keus was eigenlijk Heavenly Sword maar omdat Jeroen vlak na de E3 een exclusief tripje naar deze game mocht maken en daar in deze PU uitgebreid verslag van doet, laten we het bij deze vermelding om doublures te voorkomen. Dat je het maar even weet.



TEGENVALLERS

Het was niet allemaal goed nieuws bij Sony. Zo vonden we de eerste beelden van SOCOM voor de PS3 een tikje tegenvallen. En ligt het aan ons, of snappen we echt niet wat de rest van de wereld in LAIR ziet? Deze 'drakenvlieg game' lijkt een grote drollenbak te worden.
Tot slot nog een vermakelijke flater: de korte presentatie van Unreal Tournament III met groot in beeld: "From the makers of Gears of War". Was dat niet die succesvolle Xbox 360 game?

KILLZONE 2

Respect. Guerrilla is een behoorlijk eind in de buurt van het belachelijk mooie filmpje van twee E3's geleden gekomen. Zo mooi als die neppe foppartij van toen wordt Killzone 2 niet, maar de shooter van Amsterdamse makelij behoort met gemak tot de top van het grafische PS3- segment. Vooral je teamleden spatten echt uit elkaar van de polygonen; wat een details, wat een levendigheid, wat een karakter!
Op een besloten bijeenkomst viel ons op dat de gameplay zelf nog een tikje 'old skool' aanvoelde. Veel gangetje in, gangetje uit. Gelukkig ook veel spektakel met enorme ontploffingen, heftige shootouts en die grimmige Killzone-vibe.
Dus ja, we zijn trots en hebben het volste vertrouwen in Killzone 2!



FABLE 2

Peter Molyneux toonde ons op de E3 het combatsysteem van het aankomende Fable 2 en dat maakte diepe indruk op ons. Alle combat is namelijk te doen met een knop (de blauwe) waarbij nieuwkomers gewoon kunnen button bashen, maar gevorderde gamers door middel van timing en special moves veel spectaculairdere klappen uit zullen delen. Zo wil Molyneux zowel beginners als fanatieke gamers plezieren.
Hetzelfde geldt voor magie en gunfights. We hebben het systeem uitgeprobeerd en het werkte goed. Vooral het feit dat de camera een filmisch standpunt inneemt als je coole moves uitvoert, werkt uitermate bevredigend. Knap was ook de herkenbare Fable look, dus lekker cartoony sprookjesachtig, met tegelijkertijd aangenaam veel next-gen details.



WAT JE ZIET, IS WAT JE KRIJGT

Microsoft had maar één boodschap op de E3: alles wat je hier ziet, kun je binnenkort spelen, in exact dezelfde vorm. Helaas voor ons journalisten dus geen verrassingen, maar ons gamer-hart ging er wel sneller van kloppen. Want wie durft te beweren dat de Xbox 360 geen dikke line-up liet zien, moet zich na laten kijken!

Sommige journalisten meenden dat Microsoft slecht bezig was omdat er té veel goede games uitkomen deze winter. Ja, wat willen we nou eigenlijk? Bij de Xbox 360 launch waren er te weinig goede games -dat vonden we nepen nu verschijnen er zeker acht à tien toppers binnen een paar maanden en dan is het weer niet goed.
Oké, sommige spellen zullen vanwege de moordende concurrentie wellicht niet de aantallen verkopen die ze verdienen maar zo werkt de markt nu eenmaal. En wat wil je nog meer dan veel keus uit goede games?

"ALLES WAT JE HIER ZIET, KUN JE BINNEKORT SPELEN"

5 XBOX 360 GAMES DIE JE MOET KOPEN

Omdat de E3 dit jaar vooral games liet zien die voor de feestdagen uitkomen, geven we in deze special aan voor welke titels wij zouden sparen. De selectie hebben we gemaakt aan de hand van speelsessies op de E3. Games die niet speelbaar waren maar wel uitkomen in die periode staan daarom niet in deze lijst. Games die wel aanwezig waren maar dit jaar niet uitkomen ook niet. Dit geldt dus ook voor de andere systemen die je in deze special tegenkomt.

1 MASS EFFECT

Verwacht: november 2007
* Deze actie-RPG van de makers van het befaamde KotOR ziet er bizar goed uit. De conversatie en alle keuzemogelijkheden die je daarin kunt maken, zijn zo veelomvattend en overtuigend uitgewerkt dat je bijkans regisseur en acteur tegelijk bent!
* De game is echt belachelijk groot. Het hele melkwegstelsel ligt voor je open met tientallen, zo niet honderden planeten waarop van alles en nog wat te ontdekken valt. Daar gaat je sociale leven.
* De actie is snel en veelzijdig. Als je wilt kun je de battles volledig in realtime spelen, terwijl twee reisgenoten middels eigen A.I. jouw acties volgen en je in het gevecht bijstaan. De verschillende mods voor wapens, de talloze skills, attributen en special moves die je al dan niet ontwikkelt, leveren diepgravende en actievolle gevechten op.



2 HALO 3

Verwacht: september 2007
* Wie een Xbox 360 heeft, koopt Halo 3. Zo simpel is het. Bungie staat voor kwaliteit, daar kun je op vertrouwen. We gaan toch ook niet twijfelen aan de kunde van Kojiima of Miyamoto?
* We zagen eindelijk de singleplayer en die is fraai. Herkenbaar, maar duidelijk anders omdat men grafisch echt een stap vooruit heeft gezet. De actie wordt ook dikker met meer vijanden en meer voertuigen in beeld. Ook het verhaal is weer ouderwets diep en men beloofde ons dit keer een normaal eind.
* De online-multiplayer gaat een tophit worden. Microsoft heeft duidelijk geluisterd naar het commentaar op de bètatest, en de gameplay verder verfijnd. Sterk vonden we ook de filmoptie waarmee je alle matches kunt opnemen. Die wordt standaard voor veel games, let maar op.



HALO WARS

RTS op consoles; het blijft lastig maar als iemand het kan, dan is het Ensemble Studios wel die met haar 'Age of'-reeks zichzelf dubbel en dwars bewezen heeft. Dat was natuurlijk op PC maar ook op de Xbox 360 ogen hun strategiekansen hoopvol. De bekende Halo 3 sfeer is ontegenzeggelijk aanwezig in Halo Wars en het is erg leuk om het universum van Master Chief vanuit een RTS view te beschouwen. De nadruk ligt op battles en minder op het jagen naar credits en inkomsten, hetgeen wat ons betreft een goede keuze is. De game kent alle bekende (en minder bekende) units uit de Halo games, waaronder beeldvullende tanks en groteske vijanden. De controle lijkt – we hebben de game nog niet zelf gespeeld – erg intuïtief geworden waarbij een doorzichtige bouw-en-deploy-map lekker groot in beeld komt en je snel keuzes laat maken. Wij zijn enthousiast!



3 ASSASSIN'S CREED (OOK PC / PS3)

Verwacht: november 2007

* Eindelijk konden we dé hype van de afgelopen E3 spelen en het voelde goed. Het is geen ingewikkelde shit geworden. De held uit 't verhaal bestuur je bij alle spectaculaire moves geheel met de stick. De knoppen zorgen voor verschillende acties. Heerlijk intuïtief.
* Grafisch is het nog steeds fenomenaal. Er gebeurt zo veel in beeld en je kunt zo ver kijken, dat je het eigenlijk niet vertrouwt. Maar zoals we al zeiden, we hebben het zelf gespeeld, dus het is waar.
* Oké, de interactie met de mensen werkte niet in alle gevallen, maar wel veel vaker als in bejubelde games als bijvoorbeeld GTA IV en Oblivion. Dit is echt next-gen en een enorme stap vooruit.



4 PROJECT GOTHAM RACING 4

Verwacht: september 2007

* Testdrive Unlimited was er eerder mee. Dus laten we zeggen dat je nu écht goed aan de slag kunt met zowel auto's als motoren. We hebben het geprobeerd en de balans tussen twee- en vierwielers is echt uitstekend. De een is wat sneller, de ander wat stabieler. Per track kun je echt strategische keuzes maken. Dat worden fraaie races.
* Eindelijk weerseffecten die echt invloed hebben op de wedstrijden. Neem bijvoorbeeld de levels in de mist. Daar moeten je ballen echt wat groter zijn dan op een zonnige dag.
* Online gaat PGR 4 Forza 2 verslaan, aangezien de races allemaal net even wat makkelijker zijn om op te pakken. Het fun-gehalte bij deze game ligt echt extreem hoog.



5 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (OOK PC / PS3)

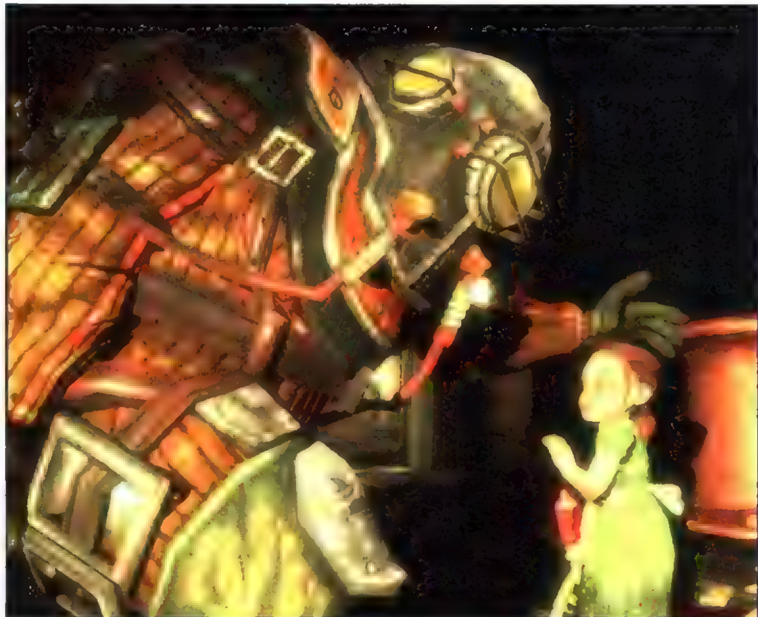
Verwacht: november 2007

* Het is en blijft een gescripte shooter maar moedertjelief wat zag deze game er realistisch en gedetailleerd uit. De eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat CoD 4 op PC en 360 beduidend beter oogde dan op de PS3, vandaar dat ie in dit lijstje staat...
* Het switchen tussen de compactere SAS-missies in Rusland en de Oekraïne enerzijds, en de grootschalige militaire missies in het Midden-Oosten anderzijds, is heel goed gedaan. Beide settings zitten vol filmisch spektakel waarbij je hart regelmatig overslaat.
* Dit is de hemel voor wapenfreaks waarbij naast schiettuig ook helikopters, tanks en ander militair wapentuig in volle glorie de revue passeert. Rambo zou hier zijn vingers bij aflikken.



OOK TOP: BIOSHOCK

Eigenlijk hadden we ook Bioshock in onze Top 5 willen zetten, maar omdat je over deze game al alles kunt lezen in de coverview en jullie natuurlijk niet graag twee keer hetzelfde lezen, laten we het bij dit kadertje. Dat je het maar even weet.



BETER GOED GEJAT

Opvallend: de quiz 'buzzers' van Microsoft. Deze controllers horen bij het spel Scene It, een quizgame voor de happy family waarbij je kennis op het gebied van TV- en filmfragmenten wordt getoetst.
De game wordt geleverd met vier Xbox 360 Big Button Pads die duidelijk geïnspireerd zijn door de Buzz! controllers van PlayStation 2. Godzijdank zonder snoeren dit keer, want die Buzz-dingen zaten constant in de knoop.



MICROSOFT POWERSPY

* Microsoft had het complete Viceroy hotel afgehuurd om hun presentaties te houden, maar het zat lang niet vol. Men gebruikte misschien een kwart voor de games en het herbergen van de eigen mensen.
* Voor de duidelijkheid, Viceroy is een hotel waar Paris Hilton zich ongetwijfeld al een paar keer heeft laten afpalen en een fles Tequila 1135 dollar kost.
* Dat Jan veel mensen kent in de game-industrie wisten we al, maar dat Peter Molyneux hem uit een groep van twintig man haalde en zei 'jij hoeft niet te zeggen waar je vandaan komt, jou ken ik wel', is toch wel een beetje eng.
* We gaan er blind vanuit dat de vijf nieuwe levels van Gears of War voor de PC over een paar maanden te downloaden zullen zijn via Xbox Live. Anders hebben die gasten echt Locust in hun kop.
* Geen Peter Jackson (regisseur o.a. King Kong en The Lord of Rings) op de E3. Blijkbaar had de man na zijn vaag gebrabbel op X06 in september, nog steeds niet helder voor ogen wat voor game ie nu wilde maken.
* Peter Moore mag dan een leuke babbel hebben en getatoeëerd zijn, maar gamen kan hij niet. We willen hier niet beweren dat wij helden zijn in Guitar Hero III, maar drie keer in een level de game 'per ongeluk' op pauze zetten, dat doen wij zelfs niet.
* Over gestuntel gesproken, de ietwat verstrooide Peter Molyneux slaagde er in tijdens een sessie twee controllers te slopen. Hij liet ze gewoon uit zijn klauwen vallen.
* Alle mensen die dachten dat Gears of War 2 aangekondigd zou worden, kwamen bedrogen uit. Cliffy B was er wel, maar enkel om de schandalig strakke PC-versie aan te kondigen.
* Hij heeft nu echter wel weer tijd vrij, want aan Unreal Tournament 3 werkt ie niet. Wij gaan nu dus voor X07.
* Leuk zo'n persconferentie in de buitenlucht, maar zorg dan wel dat het mooi weer is. We waaiden bijna van onze kekke Xbox 360 zitjes af.
* Straks moeten we ook nog gaan roepen dat je van de Xbox 360 verkouden wordt.



MIX VAN MAINSTREAM & MUSTHAVES

De Nintendo aanhang is meer dan ooit in twee kampen verdeeld. Er zijn de fanboys die dol zijn op Mario en Zelda en tegelijkertijd de nieuwe Wii besturing en bijbehorende spellen als Wii Sports diggen. En er is de nieuwe groep; die sinds de introductie van de Wii nog steeds Wii Sports speelt, koddige hersenoefeningen doet en daar genoeg aan heeft. Het was hoofdzakelijk die laatste groep waar Nintendo zich verbaal op richtte en dan ook gaat bedienen met meer hersentrainingen en een fitnessstudio met Wii Fit.

De fanatieke gamer voelde zich, getuige diverse forums, een beetje in de kou staan.
Terwijl er toch ook voor hen genoeg te halen viel met games als Metroid Prime 3, Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart Wii, Super Mario Galaxy, The Umbrella Chronicles en Batallion Wars 2, om maar eens een paar titels te noemen. Jammer is wel dat veel van deze games pas in 2008 komen. Metroid 3 en Galaxy gaan dit najaar echter al knallen en worden voor ons en jullie de echte Nintendo musthaves.

EA ♥ Wii

EA is een flink aantal games voor de Wii aan het maken, en anders dan bij de GameCube hebben we het hier niet over gemakzuchtige ports. EA houdt echt van de Wii. **Boogie** is het grootste project waarin de Wii centraal staat. De game biedt Dance Dance Revolution en SingStar voor de prijs van een. Door ritmisch te zwiepen kun je dansen met koddige karakters, onderwijl het liedje vals mee blèrend. Leuk? Ja! We gingen kapot toen een suffe EA bigshot in pak, mee stond te wiebelen en een nummer van de Sugarbabes zong. Kan wel eens een dikke hit worden (de game dan hè). Twee andere sterke Wii-games van EA zijn **Playground** (zie screen), waarin je à la Wii-sports allerlei (bal)spelletjes doet en **MySims** waarin je met de welbekende Sims aan de slag gaat. En ook hier beseffen we dat het weliswaar niet voor ons is gemaakt, maar dat de kwaliteit dermate goed is dat veel kids en je oma er hard op zullen gaan.



5 Wii GAMES DIE JE MOET KOPEN

1 SUPER MARIO GALAXY

Verwacht: Q4 2007

* De druk op Super Mario Galaxy is enorm maar Miyamoto en zijn team hebben absoluut iets hemels in de maak. Mario in de ruimte en huppelend op planeten... dat kan maar één ding betekenen: meer rare springmoves dan ooit tevoren!
* 3D in optima forma. Op de verschillende planeten zul je vaak ondersteboven van A naar B hollen of van planeet naar planeet moeten hoppen middels speciale bewegingen met de controller. Een aangename aanval op je evenwichtsorgaan dus.
* Ouderwetse levelbaas-confrontaties tillen deze Super Mario weer naar een ouderwets hoog niveau. En ook hier geldt dat de speler inventief gebruik moet maken van de Nunchuk en de Wii-mote. We hadden bij een nieuwe Mario voor de Wii ook niets anders verwacht.





2 METROID PRIME 3: CORRUPTION

Verwacht: oktober 2007

* Deeltje 1 en 2 waren toppers op de GameCube en 't heeft er alle schijn van dat deel 3 zijn beide voorgangers gaat overtreffen. Bountyhunter Samus komt onder andere opnieuw tegenover haar donkere spiegelbeeld te staan: Dark Samus.
* De besturing is haarfijn en een genot om te ervaren. Voor je het door hebt, scan je panelen, lock je op vijanden en speel je met buitenaardse machinerie. Alle twijfels rond de Wii besturing en first-person actiegames worden door Corruption teniet gedaan.
* Metroid Prime 3 is zonder twijfel de mooiste Wii game die we tot nu toe gezien en gespeeld hebben. En dat allemaal zonder pixel shaders en DirectX 10 foefjes. Het stijltje, het herkenbare Metroid pallet, de effecten... het is genieten geblazen.



3 MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Verwacht: december 2007

* Zijn de meeste games gelieerd aan de Olympische Spelen tergend slecht, Mario & Sonic was echt verrassend geinig. Omdat de twee speliconen het thema niet zo serieus nemen, resulteert een en ander in ongecompliceerde minigame fun, vergelijkbaar met Wii Sports.
* Spelers krijgen in totaal twintig Olympische evenementen voorgeschoteld waarbij de Wii-mote aangenaam gebruikt wordt. Denk aan sprinten en zwemmen, maar ook hamerslingeren, schermen en boogschieten. Voor hamerslingeren moet je bijvoorbeeld de Wii-mote als een gek boven je hoofd rondjes laten slingeren, om vervolgens op de knop te drukken en de hamer weg te smijten.
* Verschillende bekenden uit het Mario en Sonic universum, passeren als atleten de revue. Door verschillende statistieken en skills van ieder spelkarakter, krijgt het spel bovendien een vleugje diepgang.



DE WII WORDT GEWELDDADIG

Tot nu toe werkten shooters niet echt op de Wii. Het voelde wat geforceerd, dat richten met een 'afstandbediening'.
Anyway, Nintendo komt nu met een funky stukje plastic die van je Wii-mote en Nunchuk een dikke gun maakt. Je klikt beide stukken hardware er in en staat vervolgens met een mitrailleur in handen.
Oké, je berooft er geen bank mee, maar we denken zeker dat dit apparaat de beleving van een shooter zal vergroten. Nu moeten ze die shooters alleen nog even maken...



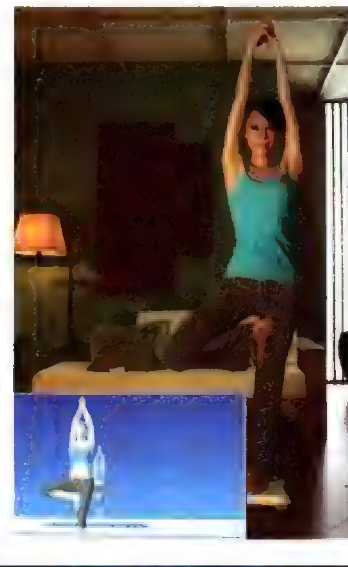
MARIO KART WII

Mario Kart Wii kreeg slechts anderhalve minuut aandacht van Nintendo deze E3. Hoe dan ook, de game komt eraan, dat is al heel wat. Hij zit boordevol nieuwe tracks, speltypen, autootjes en personages en... (tromgeroffel) zal online gameplay bevatten. Weehoe!



WII FITNESS

Dat was even schrikken; dat Miyamoto de Nintendo pressconference afsloot met de Wii Balance Board dat gebundeld gaat worden met Wii Fit. Ja, luie gamertjes, het betreft een heus fitness apparaat waarmee je spelenderwijs aan je conditie, je balans en je lichaamshouding kunt werken. De witte "powerplate" is best fors en kent drukgevoelige onderdelen. Je kunt staand op de plaat verschillende balans-games doen (bijvoorbeeld voetballen wegkoppen) maar je kunt ook, net als in de sportschool, op en af het board stappen voor een heuse aerobics workout. Nintendo wordt sportbilly!



4 LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA (OOK DS / PS3 / XBOX 360)

Verwacht: herfst 2007

* We hebben het hier over de twee succesvolle en zeer grappige LEGO Star Wars games samen gebundeld en aangevuld met ontelbare nieuwe personages, nieuwe levels, bestaande levels die uitgebreid zijn én een unieke besturing voor de Wii.
* Inderdaad, als je met een LEGO Jedi speelt 'verandert' de Wii-remote in een lightsaber en het ingame LEGO blokjes 'bouwen' wordt een minigame op zich waarbij je de Wii-mote als een gek van boven naar beneden moet schudden.
* Ook de Wii versie kent natuurlijk de fantastische coöperatieve two-player, drop-in/drop-out feature. Dus als je twee Wii-motes en een vriend over hebt, kun je als twee geblokte Jedi's de boel op stelten zetten in deze zeer complete Star Wars-saga met een knipoog!





5 ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Verwacht: herfst 2007

;* Waar de meeste ontwikkelaars op schandalige wijze duidelijk maken dat ze niks leuks kunnen of willen verzinnen om met de Wii-controller te doen, laat het Capcom zien hoe het moet. In een 'Wind Waker'-achtige stijl beleef je een van de origineelste avonturen die we op de E3 tegenkwamen.
* Je speelt met piraatje Zack die samen met zijn aapje Wiki een beruchte piraat tot leven probeert te wekken door allerlei stukken van een schat te vinden. Dat Wiki beesten en voorwerpen transformeren speelt een centrale rol in dit vrolijkstemmende puzzelavontuur.
* De game doet denken aan old-school-PC-avonturen, maar dan opgeleukt met de bewegingsgevoelige functies van de Wii-controller..



POWERSPY

* Bij de Nintendo-persconferentie moesten we af en toe even goed kijken of we wel op de E3 waren beland en niet in het programma van Catherine Keijl. Het leek wel een bejaardentehuis.
* Niet te hopen dat die doelgroep opeens massaal naar Gameplay gaat komen. Die drukte en dan al die rollators...
* Miyamoto demonstreerde tijdens de persconferentie van Nintendo uitgebreid Wii Fit. Het nieuwste middel om af te slanken.
* Beetje vreemd want de man is al zo mager als een lat. Ze hadden beter een gast verkleed in een Bowser-pak kunnen laten opdraven.
* Wii Fit wordt erg serieus genomen; ook Square wilde niet ontkennen dat het bezig was met een Final Fantasy Fitness game. En zij zijn niet de enige die een beetje lau werden van de balance plate.
* Lekker dan, straks moet je dus niet alleen zwaaien en zwiepen tijdens het gamen, maar ook nog eens in balans proberen te blijven.
* En we gingen nu juist allemaal gamen omdat we te lui voor sport zijn.
* Het is misschien een tikkie flauw, maar de graphics op de Wii zijn af en toe schrikbarend. Het staat echt mijlenver af van hetgeen Microsoft en Sony ons brengen. De Powerspy kreeg gewoon pijn aan zijn knar van Resident Evil: The Umbrella Chronicles.
* Het vreemde is echter dat, terwijl wij net hebben geaccepteerd dat het allemaal om de gameplay draait, Miyamoto opeens roept dat HD wel mogelijk is op de Wii...
* EA heeft opeens erg veel love voor de Wii. Zou er soms geld te verdienen zijn...
* Nintendo maakte bekend dat er alleen al in Europa nog steeds 40.000 DS'en per week verkocht worden. Sony zou uit z'n dak gaan als ze dat per maand voor de PSP haalden.
* Tot slot, de baas van Nintendo, meneer Iwata, meent dat de Wii de potentie heeft meer te verkopen dan de PS2. Voor de duidelijkheid, daar gingen er 118 miljoen van over de toonbank.
* De Wii zit nu op zo'n dikke 10 miljoen verkochte exemplaren, dus ze hebben nog een eindje te gaan.
* De Nintendo DS zit ondertussen bijna op 50 miljoen verkochte exemplaren, dus als Nintendo nu even een Pokémon-versie lanceert...

STERK IN VERTROUWDE GENRES

Als er een ding opviel deze E3 dan was het dat de PC nog steeds grafisch superieur is aan alle andere systemen. Dat was bijvoorbeeld goed te zien tijdens de presentatie van Unreal Tournament III. De multiplayer shooter werd gelijktijdig op PC en PS3 getoond. Oké, die laatste werd natuurlijk opgeblazen op een groot scherm, maar dat in ogenschouw nemend, dan nog was de PC versie voller, scherper, gedetailleerder en sfeervoller qua kleursetting. Niet voor niets komen alle screenshots en artwork die Epic vrijgeeft van de PC. Ook zagen we steeds meer games die DirectX 10 gebruiken en damn, dat zie je wel terug!

Kanttekening is wel dat de PC zich vastbijt in vertrouwde genres en nauwelijks uitstapjes meer maakt. Het zijn vooral shooters en strategy games, gevolgd door RPG's en MMO's. Ook het totale aanbod aan PC games is duidelijk kleiner geworden. Aan de andere kant zit er tussen het aanbod bijna geen crap meer.
Opvallend is ook de oprukkende concurrentie op het consolefront wat betreft strategiegames. Steeds meer PC titels krijgen ook een Xbox 360 versie. Maar zolang de originelen lekkerder blijven spelen, hoeft de PC gamer zich daarover niet druk te maken.

FALLOUT 3: GAME VAN DE SHOW?

De toekomst van de RPG komt van Bethesda en heet Fallout 3. Als je dacht dat Oblivion een grote, overtuigende, opslokkende spelwereld had neergezet, wacht dan maar tot je Fallout 3 hebt gezien.



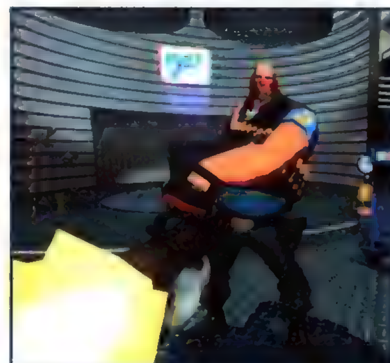
Geen middeleeuwse fantasiewereld deze keer, maar het postnucleaire Amerika van de jaren '40 en '50. De sfeer is ongemakkelijk en intrigerend tegelijk waarbij de conversatie tussen diverse personages die van Half-Life 2 in herinnering roept. De gameplay heeft vanwege de speelstijl en de beroepen wel wat weg van Deus Ex en BioShock, maar bovenal is het de sfeer die uniek, onheilspellend en opwindend tegelijk is.
Fallout 3 verschijnt in 2008 en komt ook uit voor PS3 en Xbox 360.

5 PC GAMES DIE JE MOET KOPEN

1 HALF-LIFE 2 EPISODE 2 (THE ORANGE BOX) (OOK PS3/XBOX 360)

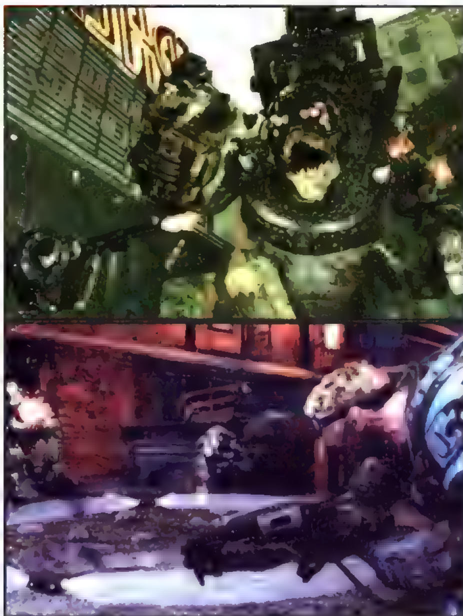
Verwacht: oktober 2007
* Eindelijk mogen we verder 'lezen' in het verhaal van Gordon Freeman en Alyx. De nieuwe singleplayer levels spelen zich buiten af en dat zorgt voor een nieuwe vibe met nieuwe wapens en dito vijanden.
* Portal lijkt de nieuwe ultieme hersentrainer-game voor de PC achterban te worden. Deze minigame tart de verbeelding en we kunnen niet wachten om alle vernuftige, raadselachtige levels uit te proberen.
* Naast Half-Life 2 en Portal omvat dit pretpakket tevens Team Fortress 2; zeg maar Pixar meets Battlefield. Met een fantastische look en een breed scala aan klassen kon dit wel eens de ultieme online shooter worden.





2 GEARS OF WAR

Verwacht: december 2007
* Wie denkt dat Gears of War op de Xbox 360 het beste is wat grafisch haalbaar is, moet de PC-versie maar eens checken. Met zijn onwaarschijnlijke details, hoge resolutie en prachtige lichteffecten vielen onze monden open. Leve DirectX 10 ondersteuning.
* Naast de complete 360 game, krijgt de PC-versie vijf nieuwe singleplayer missies, alsook een uitgebreide multiplayer mode en nieuwe maps.
* Het spel komt met een enorm uitgebreide editor waarmee spelers zelf content kunnen maken; van tussenfilmpjes tot compleet nieuwe levels.



3 WORLD IN CONFLICT

Verwacht: september 2007
* Een nieuwe vorm van RTS die de koude oorlog opnieuw in vuur en vlam zet. Geen gezeur met resourcements en basissen bouwen, maar tactische battles!
* Wie tijdens de bètatest de impact van een nuke heeft meegemaakt, zal nooit meer dezelfde zijn. Deze explosie der explosies is een metafoor voor de hele game: overweldigend.
* Online multiplayer is geïnspireerd op team-based shooters waarin je met verschillende gespecialiseerde klassen zij aan zij vecht. De dynamische, snelle speelstijl zorgt ervoor dat online speelsessies niet verzanden in het equivalent van een potje Risk.





4 CRYSIS

Verwacht: Q4 2007
* Haal die nieuwe PC maar in huis want tropische shooter Crysis is echt belachelijk mooi en ongekend interactief.
* Knak bomen omver, trek daken van hutjes, schiet complete muren omver, trap deuren uit hun voegen, rol tonnen richting jeeps en laat ze exploderen. Als het in real life kapot kan, kan het in Crysis ook.
* De speciale krachten die de hoofdpersoon heeft, zijn op het eerste gezicht niet zo origineel maar ze maken je nog stoerder dan je al bent. Je voelt je echt een moordmachine en dankzij je veelzijdige wapenarsenaal – te customizen on the go – kun je als het ware je eigen speelstijl ontwerpen. Zo kun je de hele game guns blazing te werk gaan, maar ook sneaky stealthy.





5 UNREAL TOURNAMENT III / QUAKE WARS (OOK PS3 / XBOX 360)

Verwacht: november 2007
* De twee titanen treden opnieuw tegen elkaar in het strijdperk. Op dit moment kunnen we nog geen keuze maken maar een ding is duidelijk: beide worden gruwelijk en beide komen het best uit de verf op de good old PC!
* Quake Wars zit meer op de Battlefield-lijn en kent fantastische gameplay waarbij klassen en teamwork een allesbepalende rol spelen. De balans tussen de verschillende klassen is uitstekend!
* UT III heeft weer onaards mooie, bizar vormgegeven maps, wapens en voertuigen. Naast bekende en nieuwe multiplayer maps, belooft UT een complete singleplayer campagne en een editor waarmee je je eigen maps en speltypes in elkaar kunt knutselen.
Kortom: twee knalharde multiplayer-shooters waartussen het heel moeilijk kiezen wordt.





RTS: YES!

Opvallend veel add-ons voor RTS toppers dit jaar op de E3. Zo krijgen **Company of Heroes, Supreme Commander, Medieval II** en **Age of Empires** de komende maanden allemaal een **expansion pack**.

Bij Blizzard was het belachelijk druk en dat kwam natuurlijk door **StarCraft 2.** De demo was hetzelfde als die Jan al in Korea had gezien, maar toch raakte hij er weer emotioneel door.

Ook **SimCity: Societies** lijkt weer erg leuk (en tijdrovend!) te gaan worden. Grootste speelbare RTS-topper was echter **World In Conflict.** Vandaar dat we die dan ook in onze top 5 hebben gezet.

Voorts lijkt **Empire Earth III** een hele puike game te worden en komen de makers van Star Wars: Empire at War met **Universe At War: Earth Assault**. We moeten zeggen, die laatste game is behoorlijk diep (Niels en J.J. vielen in slaap) maar heeft wel een heel origineel uitgangspunt: de aarde is verzwolgen door aliens en nu zijn er drie rassen die knokken om de alleenheerschappij. De enige mensen die je ziet zijn de slachtoffers in de proloog of dienen als resource in de hoofdgame. Hoezo, de mens is superieur?



POWERSPY

* Kreeg de Powerspy bij de Wii af en toe hoofdpijn van de old skool graphics, bij de PC was het af en toe absurd om te zien hoe knisperend vers alles was.
* Bij Crysis was het gewoon gemeen om te zien hoe vet deze game was ten opzichte van de andere PC-games. Zo sloeg de RPG Hellgate: Londen een modderfiguur naast het wonderproduct van Crytek.
* Leuk om te horen was dat onze nationale trots, Overlord, het goed doet en op veel plekken uitverkocht is. De eerlijkheid gebiedt ons daarbij te vermelden dat de meeste winkels geen FIFA-aantallen hadden ingeslagen.
* De Powerspy registreerde het genadeloos: de combinatie J.J. + jetlag + RPG-games werkt niet. De man dommelde binnen vijf minuten in toen de mannen van Chris Taylor over hun nieuwste product Star Siege begonnen.
* Daardoor zag hij niet dat men opnieuw bezig was met een heerlijk luchtige maar diep gedetailleerde RPG in een spaceship.
* Grappig: in de VS werd bekend dat niet alleen jongeren hooked raken aan MMORPG's, maar ook ouders. En dat die daardoor hun kinderen verwaarlozen.
* De natte droom van de Powerspy vroeger: ouders die hem helemaal vrij lieten.
* Eigenlijk was iedere PC-journalist (herkenbaar aan de snel wijkende haarlijn en de ietwat sullige kleding) het er wel over eens: World in Conflict kan wel eens the next big thing online gaan worden.
* In eerste instantie leek het er op dat GSC gewoon met S.T.A.L.K.E.R. op de E3 stond. Wat de Powerspy tot de grap verleidde 'dat ze mogelijk nog steeds niet door hadden dat de game eindelijk af was'.
* Het bleek echter een add-on te zijn. Ook werden de eerste screens van S.T.A.L.K.E.R. 2 getoond. Die rond 2032 uitkomt ofzo.
* Hot nieuws was ook dat Blizzard snel de expansion van World of WarCraft zal aankondigen.
* Tel hierbij op dat StarCraft 2 steeds vetter lijkt te gaan worden en je beseft dat die gasten bloody veel geld gaan verdienen in 2008.
* En we eindigen met de traditionele mededeling dat Duke Nukem Forever afwezig was.

VEEL OUDE BEKENDEN

Draagbaar gamen is hotter dan hot. Wist je bijvoorbeeld dat er van de DS alleen al in Europa zo'n 40.000 stuks per maand over de toonbank gaan? Dat is een gigantisch aantal en geeft wel aan hoe populair de handheld is.

De PSP doet het ook goed, zij het met mindere aantallen. En dat heeft alles te maken met het aanbod en de kwaliteit van de software van Sony's kant. Daar lijkt verandering in te komen, want deze E3 zagen we heel wat titels voor de PSP waar we best ons geld op in durven zetten.

Geen nieuwe DS voor senioren, zoals sommigen in de wandelgangen hadden voorspeld. Wel een nieuwe, dunne PSP in een aantal gelikte kleurtjes. Dat was eigenlijk ook meteen de grootste verrassing want wat gold voor de grote broertjes, gold ook voor de spelcomputers in het klein: weinig onthullingen en veel van de getoonde of aangekondigde games waren al bekend.
Gelukkig telden we behoorlijk wat pareltjes en uiteindelijk toch nog een aantal titels die we niet hadden zien aankomen.
Wel is het kwaliteitsverschil in first-party games (studio's van Sony en Nintendo zelf) en third-party (grote uitgevers als Ubisoft, EA, Activision, THQ etc.) opvallend. Al lijken sommige partijen eindelijk door te krijgen dat je een DS-spel beter 'from the ground up' kan ontwikkelen in plaats van even snel een port in elkaar te flansen.

JAN BETAST 'NIEUWE' PSP

J.J. zei dat ie er niet kwam, Jan zei van wel. Jan kreeg gelijk want de nieuwe PSP werd inderdaad aangekondigd... sterker nog, onze gehaaide nieuwsvreter was zelfs een van de weinigen die het apparaatje met zijn gretige vingertjes "mocht" betasten. Hij griste hem namelijk uit de handen van de Europese Sony baas David Reeves tijdens de Sony Europe cocktail party.
Hoe dan ook, echt nieuw is de PSP 2.0 natuurlijk niet. Denk aan de DS Light ten opzichte van de DS. De PSP 2.0 is 19% dunner en 30% lichter, en ja, dat voel je wel degelijk. Voorts zijn de laadtijden korter. Tenslotte kun je de PSP 2.0 middels HQ video output aansluiten op je televisie om daar onder andere op te gamen. Denk aan de Game Boy Player voor de GameCube waardoor je GBA games kon spelen op je tv. Datgene wat draait op de PSP, wordt dan weergegeven op je televisiescherm; dit werkt dus niet alleen met games maar ook met films, muziek, foto's, enzovoorts.
In Europa doet de PSP 2.0 in september zijn intrede en vooralsnog zijn er twee versies aangekondigd; de zwarte en de silverlight variant. Op de Game Conventie in Leipzig worden nieuwe kleuren bekend gemaakt, exclusief voor Europa.


De PSP "Light". Of de onderste versie ook naar Europa komt, is nog de vraag.

PSP TOPPERS IN DE DOP

Er is veel PSP lekkers in de maak, konden we tot onze vreugde constateren. Wat te denken van twee veelbelovende afspinsels van bekende series. De eerste is **Silent Hill Origins** en behelst een origineel verhaal in het bekende SH-universum, compleet met spooky, bloody beelden. De andere is de geliefde Castlevania serie die voor het eerst naar de PSP komt onder de noemer **The Dracula X Chronicles**. Deze vampierenkiller game is helemaal in 3D en huisvest de bekende Castlevania ingrediënten die wellicht niet zo origineel meer zijn anno 2007, maar ons in ieder geval nog steeds zeer aanspreken.
Eervolle vermeldingen zijn er bovendien voor **WipEout Pulse, Syphon Filter: Logan's Shadow, Final Fantasy Tactics: The War Of The Lions, Pursuit Force: Extreme Justice** en **Star Wars Battlefront: Renegade Squadron.**
Absolute favoriet van Team Buckler was **God of War: Chains of Olympus**. Nooit gedacht dat de brute actie, de filmische look, de epische feel en de veelvoud aan combo's zo knap tot leven kon komen op de handheld.


God of War: Chains of Olympus.



Syphon Filter: Logans Shadow.



The Dracula X Chronicles.



WEL AANGEKONDIGD, NIET AANWEZIG

Opvallend was dat **Advance Wars DS 2** wel werd aangekondigd middels een vermelding in een persbericht maar dat de game nergens getoond werd, en dat er ook nog helemaal geen beeld van beschikbaar was. Jammer, jammer... want bijna de complete PU-redactie was hooked aan de vorige delen voor Nintendo's handhelds. We zijn dan ook heel benieuwd wat voor nieuws dit tweede DS-deel gaat brengen.

NIET AANGEKONDIGD, WEL GEHOOPT

Natuurlijk ging alle aandacht uit naar grote broer Killzone 2 maar wij hadden stiekem gehoopt op een aankondiging van **Killzone Liberation 2** van Guerrilla. Van het origineel hebben we gesmuld, en onze honger naar meer, ondanks de gratis download, begint weer op te spelen. Ook **LocoRoco 2** hebben we niet gezien, en dat terwijl het vervolg op een van de meest briljante games ooit gemaakt volgens ingewijden al 7 december in Europa het licht moet zien.
Een echte, **nieuwe Jak & Daxter** voor de PSP was misschien wishful thinking dus die hebben we dan ook niet officieel gemist.


LocoRoco

WINDWAKER IN HET KLEIN?

Wauw, wat speelt de nieuwe Zelda voor de DS lekker! In afwachting van ons interview met Mr. Miyamoto, gristen we een DS met The Legend of Zelda: Phantom Hourglass van de tafel en speelden er lustig op los.
De look grijpt terug op die van The Windwaker en dat vinden wij een goede keuze. Link met zijn grote, verbaasde ogen en zijn koddige uitdrukkingen, samen met het bonte, [illegible] palet... we vielen direct als een blok voor deze DS-titel!
[illegible] zijn we over de besturing die geheel met de stylus geschiedt! Door te klikken en te slepen, bestuur je Link. [illegible], vechten en raadsels oplossen en dat werkt als een [illegible].
Ook worden de twee schermen van de DS voor de verandering eens optimaal benut. Zo kun je op de bovenste een kaart [illegible], terwijl je op het onderste scherm gewoon doorspeelt.
Het mag duidelijk zijn, dit was misschien de DS-titel van deze E3!









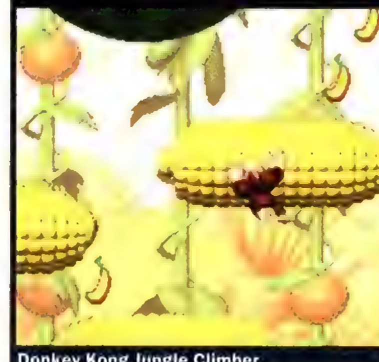




NINTENDO'S MINI FRANCHISES

Afgezien van het fantastische Zelda: Phantom Hourglass, een heel nieuw en fris Zelda avontuur, brengt Nintendo vooral spin-offs van en voortborduursels op bekende franchises naar de DS.
Zo is **Donkey Kong Jungle Climber** min of meer een vervolg op Donkey Kong King of Swing, komt Mario Party ook naar de handheld onder de niet echt verrassende naam **Mario Party DS**, is **Nintendo Crossword** een soort Picross alleen nu wel met letters, terwijl **Vision Training** claimt nu ook de ogen beter en scherper te kunnen maken.
Eigenlijk vonden we de speciaal voor de DS ontworpen **MySims, Lego Star Wars – The Complete Saga** en de nieuwe **Worms: Open Warfare 2** een stuk leuker. Square deed overigens ook nog een dikke duit in het zakje middels het exclusief voor de DS ontworpen **Final Fantasy XII: Revenant Wings** wat een hoop diepe battles op gaat leveren!




Donkey Kong Jungle Climber




Mario Party DS


Vision Training


Final Fantasy XII: Revenant Wings

E3 2007: SLAP AFTREKSEL OF NIET?

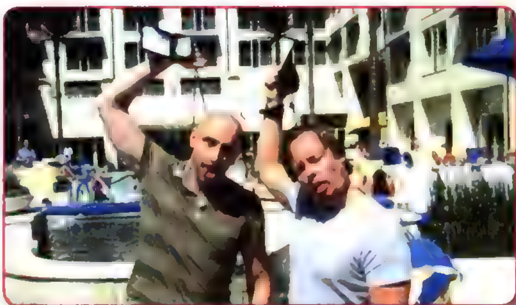
Dat de E3 dit jaar kleiner zou zijn, wisten we vooraf al. Maar hoe klein? Was het in de nieuwe opzet nog wel een E3 zoals we die kennen, of betrof het een slap aftreksel? Inmiddels zijn we thuis en kunnen we vergelijken.

SETTING

Old school E3: Convention Center LA. Complex vergelijkbaar met Jaarbeurs, maar dan vele malen groter. De immense omvang vormde elk jaar een waardig eerbetoon aan de snel groeiende game-industrie.

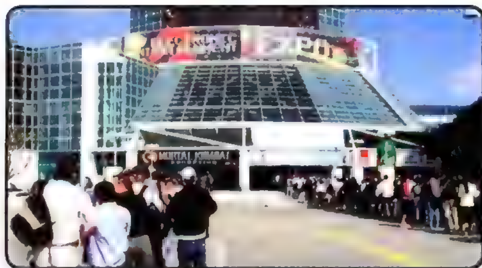


Nieuwe E3: Zes peperdure hotels in Santa Monica. Publishers hadden een eigen suite, zaal of, in het geval van Microsoft, een heel hotel afgehuurd waar je alleen op afspraak kon komen. Veel quality-time dus (zelf spelen, makkelijk vragen stellen), maar weinig E3-vibe. Daarnaast was er de Barker Hangar, een aftandse vliegtuigloods, waar iedereen een stand(je) had en waar vrij gespeeld kon worden. De trieste ambiance en de lege hal vormden echter een regelrechte aanfluiting voor de game-industrie. Ideaal materiaal voor het handboek 'hoe verneuk ik een groot game-event in drie dagen'.



DRUKTE

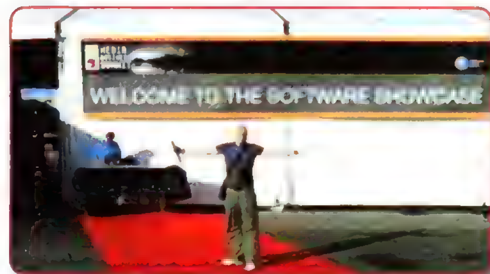
Old school E3: Gekkenhuis. Ruim 60.000 man wurmde zich in drie dagen tijd langs de stands. Als je een meeting niet haalde, kon je het meestal shaken. Alles was volgeboekt.



Nieuwe E3: Meer dan 2500 mensen zullen er niet zijn geweest. Je kon ook rustig meetings verplaatsen. Sommige developers smeekten zelfs of je bij hen langs kwam, anders hadden ze geen hol te doen.

GAMES AANBOD

Old school E3: Overweldigend. Elk jaar konden we kiezen uit vele honderden games. Daar zat echter wel veel meuk bij. Vooral de befaamde Kentiahal zat vol developers wiens levensdoel het was slechte games te maken. Goed zoeken dus.





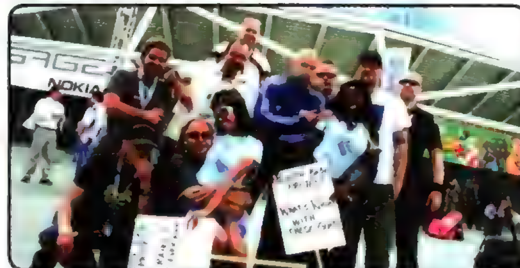
Nieuwe E3: Met een titel of 100 à 150 moet je het wel gehad hebben. Maar wat er stond, was vrijwel allemaal van goede kwaliteit. Mogelijk omdat het veelal games betrof die bijna af waren.

SPECTACULAIR NIEUWS



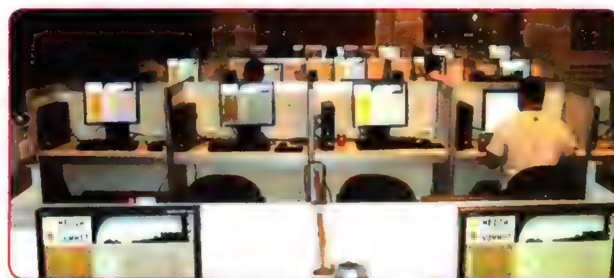
Old school E3: Hiervoor ging je naar de E3. Scoops scoren, nieuwe titels spotten. De E3 was de hemel voor de journalist, het centrum van het universum. Hier kwam het nieuws vandaan.

Nieuwe E3: Feitelijk wisten we alles al. Nieuwe aankondigingen waren op de vingers van een hand te tellen en veelal van het kaliber 'Topspin 2 aangekondigd'. En om daarvoor nu naar LA te gaan…



STANDS

Old school E3: Megastands waar horen en zien je verging. Bouwkosten liepen vaak in de tonnen.

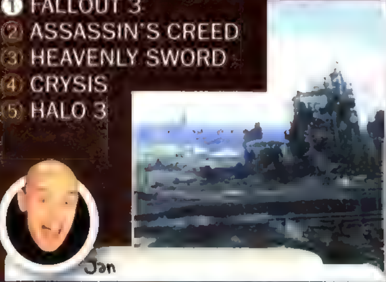


Nieuwe E3: Democratie is mooi, maar dit ging wel erg ver. Elke uitgever stond in de Barker Hangar, en had vier pods gekregen plus een tafel met uithangbord. Wie had ooit kunnen voorspellen dat Gameplay groter zou zijn dan de E3… Triest!



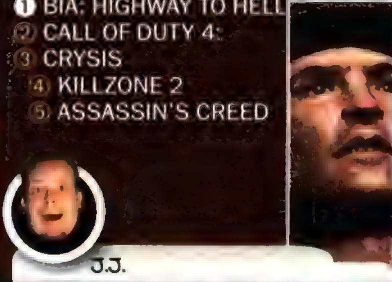
TOP 5 - E3 2007

1. FALLOUT 3
2. ASSASSIN'S CREED
3. HEAVENLY SWORD
4. CRYSIS
5. HALO 3



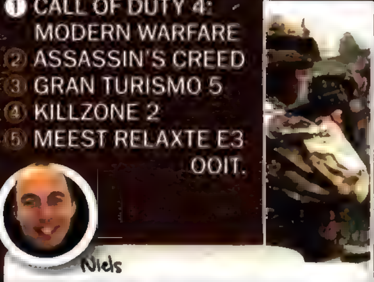
Jan

1. BIA: HIGHWAY TO HELL
2. CALL OF DUTY 4
3. CRYSIS
4. KILLZONE 2
5. ASSASSIN'S CREED



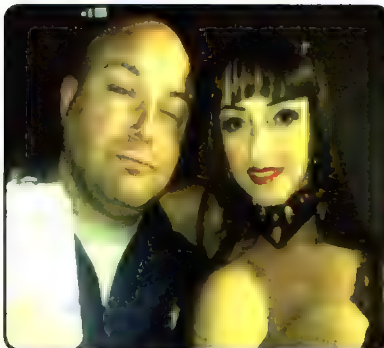
J.J.

1. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
2. ASSASSIN'S CREED
3. GRAN TURISMO 5
4. KILLZONE 2
5. MEEST RELAXTE E3 OOIT.



Niels

"VOLGEND JAAR IS ER OF GEEN E3 OF EEN OUDERWETS GROTE."



BABES

Old school E3: De halve porno-industrie was uitgerukt om de journalisten naar de stands te eeeh… trekken. En met succes, getuige de lange rijen nerds bij de dames.

Nieuwe E3: We hebben niet één babe gezien. Vandaar dat de Tittiebars op Sunset vol zaten met gasten in RPG-shirts.



PARTIES

Old school E3: Weken was je bezig met het regelen van kaarten voor de feesten, met de Sony-party als klapper. Je bestond niet als gamejournalist, wanneer je niet op dat feest was geweest.

Nieuwe E3: Feesten waren er, maar wel van het formaat 'gezellige familie-reunie'. Geen grote bands, geen enorm buffet/drankvoorraad en dus ook geen trossen dronken nerds op straat. Balen voor hen, want waarschijnlijk was de E3 de enige keer per jaar dat ze buiten Azeroth kwamen.

BESTE PERSCONFERENTIE OOIT

Persconferenties zijn doorgaans saai. Veel gelul over hoe goed men wel niet is (nooit eens een persevent waarin men roept dat ze kut bezig zijn. Zou verfrissend werken…) en een paar aankondigingen met opgepimpte filmpjes.
Niet die van Activision. Die hadden stand up comedian Jamie Green gevraagd hun persconferentie te leiden. En dat hebben ze geweten. De man zette vrijwel alle games hard te kakken. We hebben ons kapot gelachen en geven je een paar van zijn beste uitspraken.

» "Neversoft? Is dat een developer waar mensen werken die de hele dag een stijve hebben?"
» Tegen gitarist Slash: "Zit de pruik ook bij Rock Band inbegrepen?"
» "Spiderman, was die Joods? David Spiderman…"
» Tegen Tony Hawk: "Loop je wel eens normaal, of rol je door het leven?"

EINDOORDEEL

Gaming is booming business en daar hoort een knallende beurs bij. Een flitsend event vol spannende content en juichverhalen waar de hele wereld op afkomt. Deze mini-E3 voldeed allerminst aan dit beeld. De jaarlijkse 50+ beurs in de Jaarbeurs is nog swingender. Met als gevolg dat enkel de traditionele hardcore pers de E3 serieus nam en naar LA afreisde. Waar we vroeger met een kleine zeventig man Nederlandse pers naar LA gingen en vele kranten met correspondenten werkten, waren er nu tien man en lieten vrijwel alle kranten de E3 min of meer links liggen.
Kijk, wij zijn aan onze trekken gekomen. Sterker, nog nooit was de E3 zo relaxed. Zelden hebben we zoveel gespeeld. Zelden hebben we zo rustig met developers kunnen praten. Maar de game-industrie heeft daar bar weinig aan.
De E3 was het moment om naast ons, ook de rest van de wereld te tonen wat voor toffe shit ze maakten, en die doelstelling zijn ze dit jaar dik misgelopen. Het was investeren in journalisten die ze al het hele jaar zien. Leuk voor ons dus, maar niet voor de industrie. Daarom denken wij dat de E3 in deze vorm niet meer terugkomt. Volgend jaar is er of geen E3 of een ouderwets grote. Wij gaan van het laatste uit, want een game-industrie die zichzelf serieus neemt, kan niet zonder.



POWERSPY

* KLM heeft een fan voor het leven met Niels. De man had een helse vlucht achter de rug. Oké, hij kwam wat laat aan de balie (een uur vooraf) waardoor hij de pineut was aangezien het vliegtuig overboekt bleek te zijn. Maar dat hij vervolgens zo gestraft zou worden…
* De chief moest namelijk tien (!!!) uur op Schiphol wachten. Ongeveer de tijd dat je een PS en DS helemaal leeg kunt spelen. Hij zou daarop via Montreal naar LA gaan…
* …ware het niet dat hij de aansluiting op Montreal miste. De volgende vlucht ging echter pas om 15.00 de volgende dag.
* Dat het nog erger kan bewees de Nederlandse pr-man van Sony. Die had dezelfde ellende, alleen raakte hij zijn koffer ook nog eens kwijt.
* Ter compensatie kreeg Niels trouwens een PS3 met twee gratis games en een controller, oftewel 600 euro cash in het handje.
* Een goed bewijs voor hoe weinig de E3 leefde in LA, waren de taxichauffeurs. Normaal was de E3 een goudmijn met die tienduizenden gamers en journo's in de stad, maar nu wist niemand iets. Met als gevolg dat Team Buckler flink wat heeft afgewandeld.
* De Convention Center was overigens niet helemaal leeg. Er werd nu een giga Gezondheidsbeurs gehouden.
* Dat hadden ze vorige jaren ook wel kunnen doen, gezien de lijkwitte gelaatskleur en het fikse overgewicht van de gemiddelde gamejournalist.
* Weinig celebs dit jaar op de E3. Alleen Slash was van een beetje kaliber. De man deed zijn imago eer aan door gewoon te gaan paffen in de zaal. En daar staat in de VS zo'n beetje de doodstraf op.
* Tony Hawk was er ook, maar die hebben we nu zo vaak gezien, dat onze maandelijkse ontmoeting met onze ouders specialer is geworden.
* Opvallend was de meeting met Frank Rijkaard die blij verrast reageerde toen hij Jan en J.J. in de Apple-store tegenkwam. Natuurlijk wilden beide heren met hem op de foto.
* Het was dan wel weer flauw dat ze hem niet waarschuwden toen hij een iPhone kocht, want dat ding werkt nog niet in Spanje. Maar who cares als je een paar miljoen per jaar verdient.



FLOP 3 - E3 2007

1. Het gezeik van blasé geworden cynische journalisten dat ze maar liefst vijf minuten tussen hotels moesten pendelen, alsmede hun gezeur over de E3 nieuwe stijl.
2. De Barker Hangar. Deze zogenaamde 'E3 hub' was in the middle of nowhere verstopt en zelfs nog kleiner dan de laatste ECTS show in London.
3. De grauwe omgevingen van Hellgate: London. Wordt dit het nieuwe meesterwerk van Bill Roper?



Jan

1. Barker Hangar
2. Hellgate: London
3. Line-up PS3 / Wii herfst





J.J.

1. De "rechtstreekse" KLM-vlucht van 48 uur…
2. Hellgate: London
3. Zonder boothbabes begint het wel erg veel op werk te lijken.





Niels

NEED FOR SPEED:

EA belooft dat de nieuwe Need For Speed dit jaar 'echt anders' wordt. De softwarereus heeft de schijn natuurlijk tegen, maar Jan moest na een eerste kennismaking met ProStreet toegeven dat de makers toch niet helemaal uit hun nek lopen te lullen.

Ik rijd over een track in Nevada, of beter gezegd: ik scheur. Voor mijn gevoel heb ik het gaspedaal zo diep ingetrapt dat de zool van mijn schoen er aan de onderkant van het chassis uitsteekt. De zon staat hoog aan de hemel en mijn bolide brult.
Alle rijhulpen zijn uitgevinkt. Ik ben toch zeker geen mietje? Ik nader een flauwe bocht.



Speciaal voor de Nintendo-doelgroep heeft EA een aantal grote rode blubberbeesten toegevoegd.



EA heeft dit keer echt aan alles gedacht, maar ze zijn de coureur vergeten.

En ja, ik mag dan geen mietje zijn, ik had wel eerder moeten remmen. Woest stuur ik in en raas met piepende banden langs de rotsen. De vonken vliegen er vanaf.
Als een ontspoorde komeet schiet ik de bocht uit om frontaal met een boom te botsen.
In fraaie slow-motion-beelden zie ik hoe de stukken van mijn auto afscheuren, inclusief mijn bumper. Welkom bij Need for Speed: Prostreet.

"IK MAG DAN GEEN MIETJE ZIJN, IK HAD WEL EERDER MOETEN REMMEN."

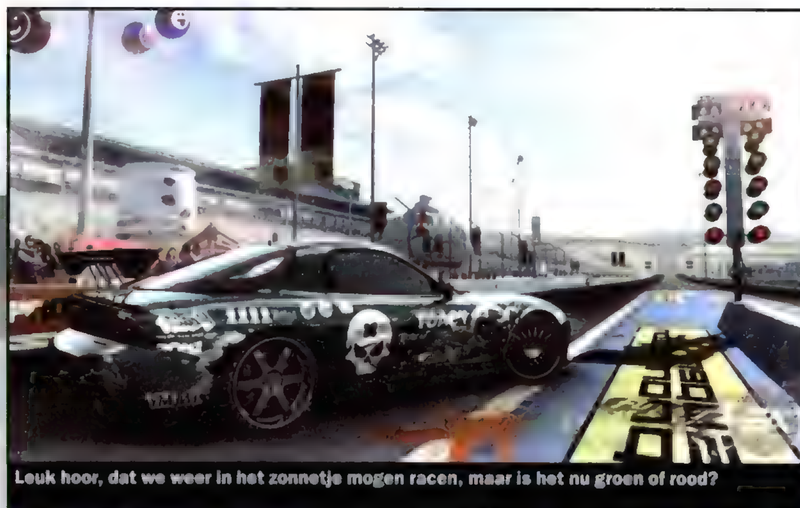
HELP! HULP?

De oplettende lezer heeft in bovenstaande alinea opgemerkt dat er inderdaad een aantal zaken 'echt anders' zijn in het nieuwste deel van EA's racer. Om te beginnen het zonlicht.

Jawel, na de nachtelijke races in Carbon, laat ProStreet ons weer lekker overdag scheuren. Ik moet zeggen, ik vind dat een stuk lekkerder.
Je ziet meer, je hebt beter overzicht en je wilt je zelfontworpen wagens toch trots in beeld hebben?
Veel belangrijker dan de terugkeer van de zon is het woordje 'rijhulp'. Voor het eerst in de NfS-serie is zoiets toegevoegd.
Niet voor niets hebben de makers het woordje 'Pro' in de titel verwerkt. Wat niet wegneemt dat de mainstream-gamer, die gewoon niet wil nadenken en alleen maar wil gassen, nog steeds zijn ding kan doen in ProStreet.
Maar de serieuze raceliefhebber kan dit keer de rem- en stuurhulp uitvinken, en dat scheelt een behoorlijke slok op een borrel. Dan moet je echt geconcentreerd aan de bak.
Het geeft aan dat het dit jaar menens is voor EA toen de makers zeiden dat ze het Forza 2 moeilijk wilden gaan maken.

SLEUTELDESLEUTEL

Hoeveel 'Pimp My Ride' en 'The Fast & The Furious'-autogames kun je maken?
"Te veel is te veel," moeten ze bij EA gedacht hebben. Want de



Leuk hoor, dat we weer in het zonnetje mogen racen, maar is het nu groen of rood?





PROSTREET

JAN VLIEGT UIT DE BOCHT





Jaaaa, dan kun je nog zo'n stoere jongen zijn, voor een gratis ballon wil je wel even stoppen.

JE EIGEN BLAUWDRUK

Het sleutelwerk krijgt in ProStreet een leuke extra. Zo kun je het ontwerpen en combineren van verschillende onderdelen op een gegeven moment opslaan als persoonlijke blauwdruk. Wanneer je tevreden bent over zo'n blauwdruk kun je deze uploaden naar een server, waar alle 'user made blueprints' worden verzameld.
Andere gamers kunnen deze blauwdrukken downloaden en toepassen op hun eigen wagens.
Wanneer iemand jouw blauwdruk heeft gekozen en gebruikt, krijg je punten op een leaderbord en ziet de hele wereld hoe goed jouw ontwerp het doet. Bovendien kun je hiermee achievements verdienen. Leuk voor de makers en leuk voor luie gamers die liever achterover leunen en andere mensen het sleutelwerk laten doen.

gedachte achter ProStreet is dat het hele illegale straatracen bij nacht, waarbij het uiterlijk verfraaien van je bolide tot kunst werd verheven, wel verleden tijd is.
Eerlijk gezegd vond ik Carbon, de vorige NfS, ook al een beetje een herhalingsoefening. Gelukkig dus maar, dat de mannen en vrouwen bij EA er ook wel een beetje klaar mee zijn.
Wees niet bang, je kunt nog steeds via de autosculpt-feature (die in Carbon debuteerde) het uiterlijk van je auto veranderen. Maar het gaat dit keer veel meer om de telemetrie en de performance binnenin de wagen.
Er is veel nadruk gelegd op upgrade-onderdelen en aftermarket-goodies die je *in* je auto bouwt, om ervoor te zorgen dat je wagen steeds sneller wordt. Je kunt je bolides in een windtunnel aanpassen en direct het resultaat zien van je upgrade.
Door races te winnen verdien je punten waarmee je nieuwe onderdelen kunt kopen om meer dan ooit aan je wagens te tunen en te sleutelen. Totdat je een perfect presterend racemonster hebt.
Dit tunen en sleutelen heb ik nog niet zelf kunnen doen, maar EA belooft dat het behoorlijk diep zal gaan. Bovendien kunnen zondagsrijders die hier helemaal geen puf voor hebben, zich beperken tot algemene aankopen die de auto eveneens verbeteren.
Zij missen hierdoor een boel diepgang, maar er zijn nu eenmaal mensen die niets anders willen dan hersenloos planken in stoere wagens. Dat kan dus nog steeds.

Om bij dit soort plaatjes bijschriften te verzinnen kan ik inderdaad wel wat speed gebruiken.

NU VOLGT EEN SPOILER

Een ander opvallend nieuwtje dat je uit de eerste alinea kon halen hangt samen met mijn opmerkingen over vliegende vonken en afscheurende auto-onderdelen. Jawel, Need for Speed heeft eindelijk een schademodel. En wat voor eentje!
Ik kan het mis hebben maar het lijkt erop dat de techniek achter Burnout naar ProStreet is overgeheveld. Want crashes zijn niet minder dan spectaculair. Ze zijn bovendien niet gescript, elke botsing of crash wordt in realtime uitgerekend. Anders gezegd: afhankelijk van hoe hard je reed en de hoek waaronder je botst worden de plaats en vorm van de schade bepaald.
Schade komt in drie soorten: licht – medium – zwaar. En als die laatste van kracht is, kun je er donder op zeggen dat je spoiler (daar is 'ie) of bumper het gaat begeven. En ja, dat zie je terug in je tijden.
Schade heeft dus invloed op je raceprestaties. Heel netjes dat EA dit in haar game heeft gestopt. Maar het zou een keer tijd worden, natuurlijk.



Zitten er geen krassen op je disc, dan zitten ze wel in je spel.

MULTIPLATFORM

ProStreet is gemaakt met (de kracht van) de Xbox 360 en PS3 in het achterhoofd. Maar EA zou EA niet zijn als de game niet op ieder denkbaar platform en je moeder uitkomt. Dus ook op de PC, PSP, DS, Wii en PS2.
De vraag is natuurlijk hoeveel er van al die toffe features nog over blijft op bijvoorbeeld een platform als de Wii of de PS2. Zo verwacht ik op de PS2 minimale online-ondersteuning als die er überhaupt al komt. En grafisch moet er voor de meeste andere versies enorm worden ingeleverd.
Hopelijk heeft EA voor de andere platformen nog wat specifieke unieke features achter de hand. Zo'n unieke feature op de Wii ligt natuurlijk voor de hand.

VERWACHTING

Ik moet het EA nageven, de makers proberen inderdaad iets nieuws te doen met de bekende serie. En dat was na Carbon ook wel nodig. ProStreet voelt fris en spannend, de game lijkt zowel geschikt voor groentjes als veteranen, en het hele Blauwdruk-principe kan best eens interessant worden.

- \+ Nextgen graphics om te zoenen.
- \+ Blueprints.
- \+ Eindelijk schademodel.
- − Hoe diep gaat het tunen worden?
- − Hoeveel blijft er van dit alles over in de andere versies?



NEED FOR SPEED: PROSTREET
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / PLAYSTATION 2 / Wii
BLACK BOX / ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER 2007

TABULA RASA

Volgens Maarten hebben de elfjes hun beste tijd wel gehad. Het is tijd voor wat vernieuwing in het MMORPG-genre. En die vond onze jongste redacteur in het kantoor van NCsoft in Brighton.

Ik ben een liefhebber van MMORPG's. De RPG is op zich al een tof genre, maar de voorvoeging MMO maakt het alleen nog maar interessanter. Echter, ik kamp met een probleem.

Want hoewel ik nog dagelijks geniet van World of WarCraft, ben ik die hele setting waarin al die MMORPG's zich afspelen wel een beetje zat aan het worden. Het is altijd dezelfde fantasiewereld. Zo rond de middeleeuwen met orcen, trollen, elfen en dat soort shit. Kan het nou nooit eens anders? Iets in de toekomst misschien?

DE TOEKOMST

Met die gedachte zit ik al een tijdje. Ik werd dan ook helemaal wild toen ik Tabula Rasa kreeg voorgeschoteld!



Ook PC-bezitters krijgen dit najaar te maken met de Ring of Death.

Deze sciencefiction-MMORPG is precies waar ik op zat te wachten. Want die game gaat niet over die shit die we al lang en breed gezien hebben. Nee, Tabula Rasa is de toekomst. En dat bedoel ik op twee manieren.
Het spel vindt plaats in de nabije toekomst én deze game gaat in mijn ogen een glorierijke toekomst tegemoet.



> "DEZE SCIENCEFICTION-MMORPG IS PRECIES WAAR IK OP ZAT TE WACHTEN."

LAATSTE DER MOHIKANEN

Je strijdt als lid van de Allied Free Sentients (AFS) tegen The Bane, die de Aarde net als een heleboel ander planeten in no-time hebben overgenomen. Het menselijke ras kent gelukkig nog enkele overlevenden, omdat een handjevol zo slim was om te vluchten naar andere planeten. Daar vecht je samen met wat andere overgebleven stakkers tegen die Bane-gasten.

RUIMTEWATJE

De game begint met twee planeten. Later komt er nog een derde planeet bij.

Op de planeet waar je begint kom je bekende RPG-stuff tegen.
In het begin ben je natuurlijk een ruimtewatje, maar door quests te doen krijg je experience, stijgt je level, werk je aan je equipment en volg je het verhaal.
Jouw verhaal, welteverstaan. Want de keuzes die je maakt bepalen hoe het verhaal verloopt.
Je bent er dus bij gebaat dat je ook daadwerkelijk het verhaal volgt en niet als een blinde koe op 'accept' klikt en maar wat aanklooit.

CHARACTERKEUZE

Een raar gegeven bij veel MMORPG's is dat je samen met je personage ook gelijk een klasse moet kiezen. Dat is onlogisch, want op dat punt heb je de game nog niet eens gespeeld. Dus hoe kun je nu weten wat jij het tofste vindt?
Daar heeft Destination Games wat op gevonden.
Iedereen begint namelijk als Recruit. Na vijf levels moet je kiezen uit twee mogelijkheden. Om je vervolgens na een bepaald aantal levels wéér verder te specialiseren door een kant te kiezen.



Modebewuste spelers kunnen kiezen uit maar liefst vijfentwintig kleuren rood.

TABULA RASA

Het zegt je waarschijnlijk geen ene hol, de term 'Tabula Rasa'. Ik begreep er ook de ballen van, aangezien ik geen Latijn spreek. In die taal betekent het namelijk letterlijk 'onbeschreven blad'. Oftewel: niets, leegte. Een beetje een rare naam voor een game, niet?
Natuurlijk zit er een filosofie achter. Met 'niets' wordt namelijk ook wel een nieuw begin bedoeld. Dat staat met betrekking tot de game voor twee dingen. Ten eerste wilde de ontwikkelaar het MMORPG-genre opnieuw neerzetten. Vanaf het begin, vanuit tabula rasa.
Ten tweede staat het voor de wereld die in puin is gegooid door die weirde buitenaardse figuren. De wereld moet ook opnieuw beginnen.

MAARTEN AANSCHOUWT DE TOEKOMST



Zo bepaal je dus spelenderwijs welke klasse je gaat worden. Ben je niet tevreden? Dan kun je teruggaan naar het punt waar je een richting hebt gekozen om een andere weg in te slaan.
Als je level 50 bent en eens iets anders wilt proberen, hoef je dus niet weer helemaal opnieuw te beginnen. En de verzamelde equipment kun je zelfs bewaren!

SHOOTER

Een ander sterk punt van TR is dat de actie niet zoals bij de meeste RPG's bestaat uit selecteren en klikken.
Afhankelijk van je gekozen specialisme kun je beschikken over laserguns, shotguns en rocketlaunchers, maar ook een flink assortiment aan magische spreuken. Het is erg cool dat je daar ook écht mee moet richten, ook al word je hierbij geholpen door een soort magnetische autolock.
Hierdoor krijg je soms gewoon een beetje het gevoel dat je een shooter speelt. Zeker omdat je je ook kunt verbergen achter objecten om niet geraakt te worden. Iets waar je je in MMORPG's voorheen echt niet mee bezighield.

EXPERIENCE MULTIPLIER

In Tabula Rasa ligt de nadruk veel meer op actie dan in andere MMORPG's. Het team achter de game wil dat je het gevaar steeds op blijft zoeken. Daarom word je voor je acties beloond met de 'experience multiplier'.
Als je na het killen van wat aliens maar door blijft gaan met knallen op buitenaards gespuis, loopt de multiplier op, zodat je steeds meer ervaringspunten verdient met elke kill.
Dus wat ga je doen? Juist: knallen, knallen en nog eens knallen!
Ik kan niet wachten tot ik de game in huis heb!

VERWACHTING

Al na een paar spelsessies ben ik razend enthousiast over Tabula Rasa. Het voelt nét zo goed aan als World of WarCraft, maar dan in een Halo-jasje. En dan heb ik het nog niet eens over de übergebruiksvriendelijke interface, de symbolentaal, het PVP-aspect en de dungeons gehad. Dit wordt zo vet, echt, je gelooft het niet.

- + Blaast het MMORPG-genre nieuw leven in.
- + Geweldige gameplay.
- + De combat is onwijs cool.
- − De planeten ogen wat klein.


MAARTEN

TABULA RASA
PC
DESTINATION GAMES / NCSOFT
VERWACHT: Q3 2007

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Op het kantoor van NCsoft kreeg Maarten ook nog een demonstratie van Guild Wars: Eye of the North. Moest hij dus tóch nog even terug naar die middeleeuwse fantasiesetting.

Terwijl Guild Wars 2 al is aangekondigd komt NCsoft voor de liefhebbers eerst nog met een uitbreiding. Deze is echter alleen toegankelijk als je één van de campagnes GW Prophecies, GW Nightfall of GW Factions hebt gespeeld.

HALL OF MONUMENTS

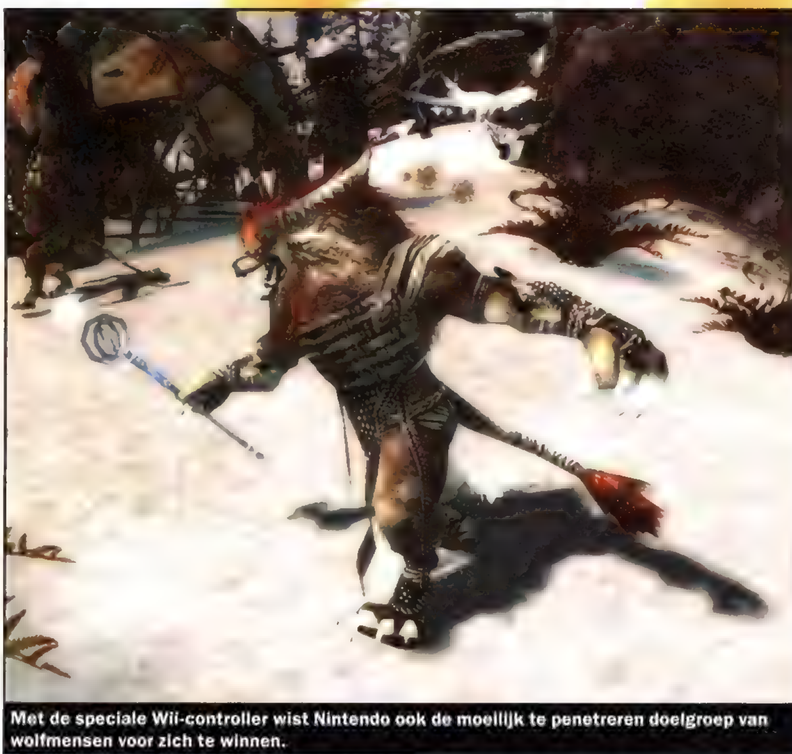
De game vormt een bruggetje tussen één van de drie hoofdstukken en GW2, dat ergens in 2009 gaat uitkomen. Dat dit een bruggetje is blijkt onder andere uit het feit dat je alles wat je in vorige delen bereikte kunt bewaren in een speciale kamer, The Hall of Monuments. Hier pronken al je prijzen en armorsets op paspoppen. Zo zal je nooit vergeten wat je allemaal al hebt bereikt.

TERUG NAAR HET BEGIN

Het verhaal van EotN gaat verder in nieuwe gebieden van het continent Tyria, de basis van de eerste GW. Daar kun je een hoop nieuwe quests, items, skills, professions, armorsets, wapens en achttien compleet nieuwe dungeons verwachten. Een berg nieuwigheid dus, en alles voorzien van een flinke grafische update.

HULP VAN DE HELDEN

Je kunt in EotN gebruik maken van tien nieuwe Heroes. Als je bijvoorbeeld in je eentje een dungeon wilt doen, dan gebruik je gewoon vier computergestuurde buddies om je te vergezellen. Of misschien wil je liever met een levende vriend en drie NPC's op avontuur.
Zo kun je ook zonder hulp van online-spelers de lastige eindbazen verslaan.


Met de speciale Wii-controller wist Nintendo ook de moeilijk te penetreren doelgroep van wolfmensen voor zich te winnen.


Nooit eerder durfde Maarten een mooie vrouw zo dicht te naderen.

VERWACHTING

Eye of the North laat zien dat het spelen in een middeleeuwse setting misschien toch nog niet zo vervelend is als ik deed vermoeden in het Turbula Rasa-verhaal. De game ziet er oogstrelend fraai uit en heeft de GW-speler een shitload aan vernieuwing te bieden.

- + Waanzinnige graphics.
- + Genoeg nieuwe content.
- − Ik speel al WoW.


MAARTEN

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH
PC
ARENANET / NCSOFT
VERWACHT: 31 AUGUSTUS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

MAARTEN RENT LEKKER VLOT OVER DE GRASMAT

Dit jaar wordt de strijd om de koppositie in het voetbalgenre heftiger dan ooit. Maarten biedt zich aan als geheel neutrale (ahem) reporter en blikt vast vooruit naar de X360-versie van Pro Evolution Soccer.

"HET LIJKT EROP DAT DE TEAMS IN DE ZOMERSTOP MASSAAL AAN HET SONJA-BAKKEREN ZIJN GESLAGEN."

Laten we eerlijk zijn. De Xbox 360 kreeg niet de beste versie van PES 6. Deze had nogal wat zwakke plekken. Zo zag het spel er niet next-gen genoeg uit en liepen je spelers over het veld alsof het niet met gras maar met stroop was bedekt. Traag dus.

TEAMVISION ★★★★★

PES 2008 heeft een nieuw systeem dat 'Teamvision' wordt genoemd. Het komt erop neer dat de spelers die je niet bestuurt zich intelligenter gedragen en zich aan jouw speelstijl aanpassen. Hierdoor zouden nieuwe aanvallen moeten ontstaan en kunnen verdedigers leren van blunders.
Oké, ik vond m'n medespelers wat minder dom dan voorgaande jaren, maar als een wereldschokkende verandering voelde het tot op heden nog niet.

SNELLER

Het eerste dat opvalt is dat PES 2008 veel sneller is dan z'n voorganger. Het is echt een verademing als je de game voor 't eerst speelt. Spelers draaien soepel en kunnen een balletje veel sneller doorspelen.

GRANDELLETJES

Scoren met een schot dat van richting verandert via het lichaam van de opponent. Ik zag het regelmatig. De verdedigende partij kan weinig doen aan zo'n lelijke goal. De oplossing is aanvallen. Dan heb je dat niet. Bovendien heb je dan minder last van de überslechte keepers die ik in de vroege preview-versie tegenkwam. Echt, bij die gasten is Grandel een wereldkeeper.

De controle is groter. Punten waar iedereen blij mee zal zijn. En er zijn meer van dat soort punten.

MOS

Een ander bezwaar was namelijk dat de game er nogal pauper uitzag. Dan heb je zo'n next-gen in huis mét een HD-televisie, krijg je alsnog te maken met monsterlijke graphics! Dat wil je niet en gelukkig is ook dat minpunt weggepoetst. Hoewel... niet helemaal.
De spelers zien er stuk voor stuk erg gedetailleerd uit, inclusief hun gezichtsanimaties. Als je de herhaling bekijkt, is het genieten geblazen.
Het veld daarentegen lijkt nog steeds op dat vlakke mos waar we vorig jaar op speelden. Jammer.
Laten we hopen dat ze voor het nieuwe seizoen nog wat nieuwe plaggen leggen of op z'n minst wat graszaad strooien.

SONJA BAKKER

De bal afpakken is moeilijker geworden. Dat heeft een oorzaak. De spelers raken elkaar minder snel. Laten we voor het gemak even zeggen dat de teams in de zomerstop massaal aan het Sonja-Bakkeren zijn geslagen. Ze zijn dus voor het gevoel wat smaller, waardoor pingelen een sterker wapen wordt. Je rent namelijk eenvoudiger langs een verdediger.
De nadruk komt hierdoor meer op de aanval te liggen. Wat een goed punt is, want zo krijgen we weer attractief voetbal in plaats van eeuwige gehannes op het middenveld.







Dus niet alleen 's winters wordt met paarse ballen gespeeld.

DYNAMISCHER

De spelers zijn dynamischer dan ooit. Loop je tegen iemand aan, dan sta je niet plotsklaps stil, behalve als je tegen Jaap Stam aan huppelt. De voetballers bewegen als het ware langs elkaar heen en dat zie je dan prachtig geanimeerd. Met de physics zit het sowieso wel goed.
Schiet je de bal hard richting een tegenstander, dan zal hij z'n rug naar de bal toewerpen en z'n edele delen (z'n gezicht natuurlijk, wat dacht je dan?) beschermen. Doet hij dat niet, dan krijgt hij de bal voor z'n kloten en zul je 'm zien neergaan.

TOEGANKELIJKER

De soort dingen zaten natuurlijk ook al in FIFA 07 en ik kan niet anders zeggen dan dat de heren van Konami eens een keertje goed gekeken hebben naar EA in plaats van andersom.
Voor mijn gevoel leek deze PES ook toegankelijker dan voorgaande delen. Je hebt meer controle over de bal, het passen is eenvoudiger en het scoren is ook zeker niet ingewikkelder geworden.

Kortom: alles wijst erop dat de strijd der footies dit jaar heftiger wordt dan ooit. Want waarom heet PES 7 anders ineens PES 2008? Dat kan maar één reden hebben. Ze willen niet achterlopen op EA's FIFA 08. En de titel PES7 staat zo 2007.

PES 2008 VERWACHTING

Het was goed om deze nieuwe PES alvast te mogen spelen. Soepel, snel, realistisch en met genoeg verbeteringen ten opzichte van het vorige deel. Op de Leipzig Games Convention spelen we de PS3-versie!

+ Een stuk sneller.
+ Dynamischer.
+ Gedetailleerde spelers.
- Het veld is nog steeds kutjeprut.


MAARTEN

PRO EVOLUTION SOCCER 2008
XBOX 360
KONAMI
VERWACHT: HERFST 2007

FIFA 08

Het is bijna zover! De eindeloze battle der footies kan binnenkort weer van start gaan. Wie gaat dit jaar het beste scoren? EA doet met een nieuwe feature een gooi naar de voetbaltroon. Maarten nam de gekozen tactiek onder de loep.

Ha, leuk! We kregen de kans om met Fifa 08 op de PS2 te spelen. Deze game is echter niet te vergelijken met de next-gen-versie van Fifa, want ze worden door verschillende teams ontwikkeld.
In grote lijnen is deze Fifa 08 gelijk aan de versies '06 en '07. Dus als je die versies hebt gespeeld, weet je zo ongeveer wat je kunt verwachten. En natuurlijk is er wel iets veranderd.


Wow, vet scherpe graphics, dat die PS2 zoiets nog voor elkaar krijgt!

WEES EEN PRO

Met het oog op de 2010-versie (waarin we online met elf tegen elf kunnen strijden, zodat iedere gamer z'n eigen speler bedient) heeft EA de spelmodus 'Be a Pro' toegevoegd. Je kiest per gamer een enkele veldspeler en die mag je dan de hele wedstrijd besturen. Het zal dus matten worden wie met Ronaldinho mag spelen. Bah, dat klinkt smerig...

F-JES VOETBAL

Het is begrijpelijk dat je constant achter de bal aan blijft rennen, zoals ze dat bij de F-jes doen. Het is namelijk niet tof als je die ronde knikker twintig seconden niet aangeraakt hebt en je teamspelers er een beetje een puinhoop van maken.
Het voelt enerzijds erg saai, want je kunt veel minder doen, maar anderzijds is het wel stoer om het gevoel van een echte veldspeler te krijgen. Als de bal aan je voorbij schiet denk je: 'Fuck, die had ik moeten hebben! Weer een kans gemist!'
Ik zou trouwens in deze mode altijd de mid-mid positie willen spelen. Zo heb je het idee dat je het spel controleert en verdeelt en ben je bovendien nog vaak aan de bal ook!


Of zullen we toch maar gewoon eerlijk toegeven dat dit screens van de PS3 zijn?

ZONE PLAY

Bij de 'Zone Play' mode bestuur je wederom niet het hele team, maar slechts een zone.
Ik heb het even met de keeper geprobeerd, maar dat is erg saai en bovendien erg lastig. Dus koos ik voor de aanvalzone, zodat ik verantwoordelijk was voor het scoren.
In de singleplayer pakt dit best grappig uit, maar toch irriteerde ik me vaak aan het feit dat ik niet alle spelers kon selecteren. Waarom niet? Omdat ze niet tot mijn zone behoorden!
Ik weet niet of dit nu wel de vernieuwingen zijn waar we op zitten te wachten.


Als je de PS2-plaatjes wilt zien, moet je even door je ooghaven kijken.

VERWACHTING

Fifa 08 gaat op de oude weg verder en dat is prima. Maar of die nieuwe mode ook een toegevoegde waarde gaat bieden, ik weet het niet. Misschien in de multiplayer. In m'n uppie verlangde ik snel terug naar de klassieke spelmode.

+ Net zo goed als '07
+ Leuk, die nieuwe mode
- Saai, die nieuwe mode


MAARTEN

FIFA 08
PS2
EA / EA SPORTS
HERFST 2007

PC

A VAMPYRE STORY

Vampieren worden al eeuwen neergezet als monsters die alles doen om bloed uit de nekjes van jonge maagden (zoals Maarten) te drinken. Vampire Story biedt een veel luchtigere kijk op het fenomeen vampier. Jan is onder de indruk.

De tijd dat LucasArts vrijwel alleen maar point-and-click-adventures maakte lijkt ver achter ons te liggen, maar gelukkig duiken oudgedienden her en der op met nieuwe studio's. Ex-LucasArts' kopstuk Bill Tiller werkt met zijn nieuwe studio bijvoorbeeld aan A Vampyre Story.
En die typische LucasArts-stijl zie je meteen terug in het spel. De beelden zijn zo mooi dat het lijkt of Tiller en zijn kompanen de spelwerelden zelf met kwast en verf hebben ingekleurd.





O... O... OPERA!

AVS vertelt het verhaal van de niet onaantrekkelijke operazangeres Mona De Lafitte die door vampierbaron Von Kiefer in een vampier wordt veranderd.
Ze zit opgesloten in zijn kasteel, maar als de baron het loodje legt, is het tijd om uit te breken.
Samen met haar trouwe Froderick wacht Mona een avontuur waarin ze haar vampierkrachten moet omarmen en tegelijkertijd moet knokken voor haar droom om ooit in de Opera van Parijs op te treden.
Klinkt als een typisch, aangenaam absurd LucasArts' adventure-verhaal, nietwaar?

BLOEDDORST

Nu we het toch over vampierkrachten hebben: de game is opgebouwd in verschillende hoofdstukken, en in ieder hoofdstuk komt een nieuw vampiervermogen vrij. En deze heb je natuurlijk nodig om de vele raadsels op je pad op te lossen.
Zo kan Mona onder andere transformeren in een vleermuis, bloed drinken van mensen (maar nooit zoveel dat haar slachtoffers sterven, want dit wordt geen 'mature' game) en het weer beïnvloeden.
Fladderende volgeling Froderick heeft volgens de makers ook een belangrijke rol, maar vooralsnog blijft hij een sidekick die komische en bijdehante reacties geeft op de acties van de speler.

OLD SKOOL

Afgezien van de nu al fabelachtige fraaie vormgeving - cel shading op deze manier is en blijft een feest voor de ogen – en het unieke verhaal, zal A Vampyre Story toch vooral een traditionele adventure worden, inclusief wijs-en-klik-besturing. Persoonlijk vind ik dat wel fijn, eigenlijk.
Hopelijk vindt dit donkere pareltje snel een uitgever in de Benelux, anders gaan we 'm zeker importeren.

VERWACHTING

Een traditionele Lucas Arts-adventure is iets om naar uit te kijken, helemaal als het spel er zo waanzinnig mooi uitziet.

+ Schilderachtig fraaie beelden.
+ Vertrouwde Gameplay.
- Weinig vernieuwend.


JAN

A VAMPYRE STORY
PC
AUTUMN MOON ENTERTAINMENT
Q4 2007 / Q1 2008

HEAVENLY SWORD

JEROEN SPEELT EEN HEMELSE GAME

Eén van de scherpste wapens die Sony meebrengt in de moordende concurrentiestrijd die dit najaar in alle hevigheid zal losbarsten heet Heavenly Sword. Jeroen reisde naar Cambridge om een kijkje in de smederij te nemen bij de maker van dit hemelse zwaard, Ninja Theory.



Zo op het eerste gezicht lijkt Heavenly Sword op God of War, met al die slag-en-hak-gevechten en quick-time-events. Niet zo vreemd dus dat iedereen de game liefkozend Goddess of War noemt. Hoewel het een mooi compliment is voor een project dat zo'n vier jaar geleden begon, zien de mannen van Ninja Theory hun kindje natuurlijk liever als Heavenly Sword door het leven gaan dan als een God of War-kloon.

DRAMA

Heavenly Sword afdoen als een God of War-kloon is wat kort door de bocht. Natuurlijk zijn het beide avontuurlijke games waarin de nadruk ligt op hack-and-slash-gameplay. Maar de gevechten van Kratos, met gigantische hydra's of een reusachtig bronzen standbeeld, zijn net even wat meer grof en bombastisch dan de gevechten die de wat subtielere roodharige Nariko levert. Heavenly Sword lijkt in ieder geval op één punt de hele God of War-serie achter zich te laten en dat is de manier waarop het verhaal rondom het hemelse zwaard wordt verteld.

Dit gebeurt grotendeels met tussenfilmpjes die opgenomen en bewerkt zijn bij WETA-Digital in Nieuw Zeeland. Hierbij is gewerkt met professionele acteurs, en doordat hun verrichtingen vrijwel één-op-één digitaal zijn overgezet is de kwaliteit verbluffend.

Met deze filmpjes zou Heavenly Sword wel eens kunnen bewijzen dat games wel degelijk een dramatische kunstvorm kunnen zijn.



Maar hoe mooi en 'levensecht' de tussenfilmpjes ook mogen zijn, een game valt en staat natuurlijk met 'hoe het speelt'.

HOUDINGEN

Heavenly Sword is vooral een actie/avonturenspel, waarin het allemaal draait om de gevechten die Nariko levert. Deze elegante dame hanteert daarbij een hemels zwaard dat drie verschillende vormen kan aannemen. Deze vormen vertalen zich naar de gevechtshoudingen van Nariko.

Ten eerste is er de range stance, waarbij het zwaard verandert in twee kleine messen die aan kettingen zijn bevestigd. Nariko kan hiermee vijanden die haar omsingeld hebben gemakkelijk van zich afhouden. Als een ware Kratos (sorry, daar ga ik weer) zwaait en zwiert ze de messen om haar heen. Subtiele windanimaties zorgen ervoor dat het tafereel er niet alleen dodelijk uitziet maar ook iets rustieks uitstraalt.

De tweede houding is de speed stance waarin Nariko twee grotere zwaarden hanteert. Hiermee kan ze vooral erg snel en doeltreffend toeslaan.

De laatste houding is de power stance, waarbij het hemelse zwaard in één groot zwaard verandert. Deze houding is niet alleen erg krachtig maar door het gewicht van het zwaard ook erg traag.

COMBINEREN

Het toffe van deze drie verschillende houdingen is dat je ze tijdens een aanval kunt combineren. Zo kun je de aanval starten in speed stance


Zoiets noemt men ook wel een kettingreactie.


Da's ook niet zo slim, je kop boven het maaiveld uitsteken.

NEDERLANDSE STEMMEN

Tijdens een speelsessie wist één van de medewerkers van Ninja Theory ons te vertellen dat Heavenly Sword helemaal Nederlandstalig wordt. Wat betekent dat niet alleen de ondertiteling Nederlands zal zijn, maar ook de gesproken tekst. Gelukkig voor de meeste gamers hoef je niet verplicht naar de Nederlandstalige uitvoering van Heavenly Sword te luisteren en kun je gewoon de Engelse taal kiezen. Toch waren wij erg benieuwd welke Nederlandse acteurs dan hun stemgeluid hadden geleend aan de game. Zeker omdat Andy Serkis zelf de originele cast had uitgezocht.

Zo kwamen we erachter dat in ieder geval Birgit Schuurman de stem van Nariko gaat doen en Hero Muller in de huid van King Bohan kruipt.




In dit plaatje doet dat zwaard niets meer dan een hemels uitzicht verpesten

om het af te maken in power stance. De verschillende houdingen vloeien perfect in elkaar over en zien er even gracieus als dodelijk uit.
Door de juiste houding aan te nemen kan Nariko ook automatisch vijandelijke aanvallen blokkeren. Elke tegenstander die een aanval opent op Nariko heeft een gekleurde gloed om zich heen, de kleur geeft aan welke houding Nariko aan moet nemen om de aanval te pareren.
Als dit is gelukt kun je met een simpele druk op de driehoek-knop een tegenaanval uitvoeren. Doe je dit met perfecte timing dan wordt de tegenstander in één beweging gedood. Dit wordt dan prachtig gechoreografeerd en in slow motion in beeld gebracht, wat natuurlijk een heerlijk gevoel van voldoening geeft.
Naast de vele schermutselingen met tientallen vijanden tegelijk zul je ook een flink aantal eindbazen moeten verslaan. Ook bij dit soort gevechten geeft de kleur aan welke houding je dient aan te nemen.
Maar de eindbaasgevechten gaan ook gepaard met quick time events, waarbij je dus met de juiste timing op de juiste knoppen moet drukken. De animaties die hierdoor worden voltrokken zien er fenomenaal uit. Ze doen niet onder voor God of War, zij het een tikje minder grof en bloederig.

"HEAVENLY SWORD BIEDT MEER DAN DE BIJNAAM GODDESS OF WAR DOET VERMOEDEN."

SIXAXIS

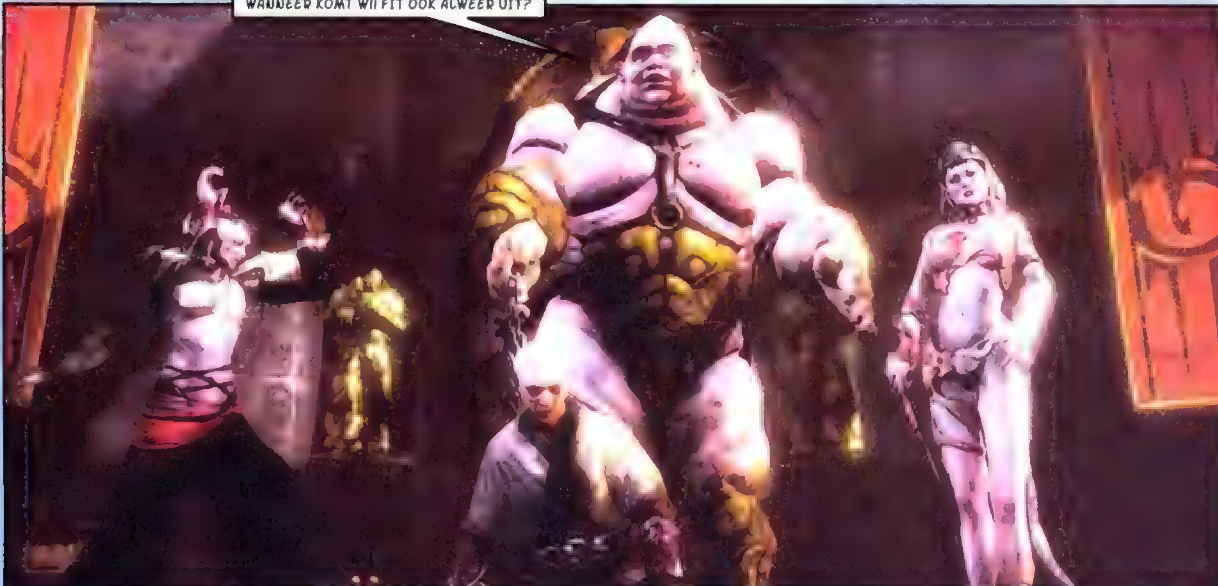
In vergelijking met God of War schiet Heavenly Sword misschien wat te kort als het gaat om rauwe mannelijke bruutheid, maar de game maakt veel goed met meer afwisseling en vrouwelijk schoon. Want naast Nariko zul je ook haar geadopteerde zusje Kai onder je hoede nemen.
Daar waar Nariko het moet hebben van haar gracieuze stijl en lijf-aan-lijf-gevechten, hanteert Kai liever de kruisboog om vijanden van een afstandje onder vuur te nemen.
Het grappige aan de kruisboog is dat je de pijlen zelf kunt besturen met de bewegingsgevoelige functie van de SIXAXIS-controller.
Zo stuur je met subtiele bewegingen van de controller een pijl naar het hoofd van een vijand. Of je stuurt hem eerst door een fakkel, zodat hij vlamvat, om hem vervolgens in een explosief vaatje te laten landen.
Naast de pijlen van Kai kun je zo'n beetje alle projectielen met de bewegingsgevoelige functie besturen, van kanonskogels tot borden en bekers die je van de grond kunt rapen.
Ik heb geruime tijd doorgebracht in de wereld van Heavenly Sword en het deed me vooral snakken naar meer. De game ziet er fantastisch uit en de verschillende tussenfilmpjes zijn echt ongekend fraai.
Een verhaallijn is nog nooit zo mooi en dramatisch in beeld gebracht in een videogame, en hiermee biedt Heavenly Sword meer dan de bijnaam Goddess of War doet vermoeden. ✪

ANDY SERKIS



Heavenly Sword wordt op basis van voorvertoningen nu al door iedereen geprezen voor de fantastische manier waarop bewegingen en gezichtsuitdrukkingen in beeld worden gebracht. Deze animaties zijn dan ook allemaal realtime opgenomen in Nieuw Zeeland bij het bedrijf WETA-Digital, onder andere bekend van het werk dat men verrichte voor films als Lord of the Rings en King Kong. In deze films speelde de acteur Andy Serkis de rol van de belangrijkste monsters: Gollem en Kong.
Ontwikkelaar Ninja Theory wilde ten tijde van de ontwikkeling van Heavenly Sword maar al te graag met Andy werken, maar wist niet hoe men in contact kon komen met de acteur. Tot de broer van Tameem (één van de oprichters van Ninja Theory), die hypotheekadviseur is, vertelde dat Andy net bezig was met het afronden van een hypotheek.
Tijdens de hypotheekbespreking, draaide de broer van Tameem plots de laptop om en vroeg of Andy even naar een filmpje wilde kijken. Op de laptop draaide één van de allereerste trailers van Heavenly Sword. Andy was meteen geïnteresseerd.
Van het één kwam het ander en Andy besloot mee te werken aan het project. Hij castte zelf alle acteurs voor de game en strikte WETA-Digital voor alle motion-capturing van bewegingen, gezichtsuitdrukkingen en spraak. Het uiteindelijke resultaat is verbluffend.





VERWACHTING

Verwacht iets in de geest van God of War, maar dan met een meer subtiel gevechtssysteem en nóg mooiere filmpjes.

+ Oogstrelende beelden.
+ Diepgaand gevechtssysteem.
- Wellicht iets te veel van hetzelfde.


JEROEN

HEAVENLY SWORD
PLAYSTATION 3
SCEE / SCEB
SEPTEMBER 2007

GRAND THEFT

Grand Theft Auto IV wordt ongetwijfeld dé klapper van dit jaar. Rockstar nodigde ons uit om wederom een kijkje te nemen naar de game. En terwijl Jan en J.J. zich vermaakten in het zonovergoten Santa Monica, vloog Jeroen met een brede grijns naar het druilerige Londen.



Een beetje macho rijdt natuurlijk in een pik-up.



Hangend aan de te vroeg gesloten laadklep van de te snel wegrijdende vrachtauto, voelde hij zich als een lid van de pitcrew van Christijan Albers.

Ik ben inmiddels kind aan huis bij het kantoor van Rockstar in Londen, en ken er dan ook aardig de weg. Ik weet blindelings het Chelsea stadion te vinden, evenals de Thai waar altijd een hapje gegeten wordt voordat de presentaties van start gaan.

Het is allemaal heel relaxed; we praten wat over voetbal en muziek om na het hapje eten af te taaien naar de demo ruimte. Plaatsnemend voor het grote scherm weet ik ook dat het deze keer wederom bij kijken zal blijven.

Daadwerkelijk spelen van GTA IV zal hoogstwaarschijnlijk volgende maand gebeuren, wanneer er een hands-on op de planning staat, maar voor nu zullen jullie het nog even moeten doen met een impressie van wat ik van GTA IV te zien kreeg. Het topje van de ijsberg dus.

"JIJ BENT SLECHTS EEN KLEINE VIS IN EEN GIGANTISCHE VIJVER."



THUIS

In het juni-nummer deed ik al verslag van een eerdere demosessie die Rockstar mij voorschotelde. Daarin beschreef ik het verhaal rondom hoofdpersoon Niko Bellic. Dat hij onder valse voorwendselen van zijn neef naar het land van de ongekende mogelijkheden was gereisd om 'the American dream' na te jagen. Helaas voor Niko komt hij in ietwat woelig vaarwater terecht. Zijn droom najagen zal dan ook niet zo makkelijk gaan.

In deze nieuwe demo kreeg ik iets meer te zien van Rockstar's interpretatie van New York: Liberty City.

De demo begint als ik Niko Bellic op Star Junction zie staan, Rockstar's interpretatie van Times Square. De avond is gevallen en Niko bevindt zich in een neonverlichte winkelstraat.

Het is een imposant beeld; de ietwat groezelig geklede Niko, omgeven door al die imposante en fraai vormgegeven hoge gebouwen.

Bellic ziet eruit als een vreemdeling in de stad, maar tegelijkertijd lijkt hij er helemaal thuis te horen. Hij zweeft niet wanneer hij z'n passen neemt, hij lijkt daadwerkelijk de stoeptegels te raken bij iedere stap die hij zet en zijn lichaam schommelt heen en weer wanneer hij een kort sprintje trekt.

MOBIELTJE

Temidden van de imposante gebouwen haalt Niko zijn mobieltje uit zijn zak. Met een druk op de knop verschijnt

AUTO IV

JEROEN WORDT WEER WAT WIJZER

rechts onderin beeld het beeldscherm van zijn mobiel.
De mobiele telefoon wordt, als we de medewerkers van Rockstar mogen geloven, je beste vriend. Met het apparaat sta je niet alleen in contact met andere personages in de game, waardoor je opdrachten en dergelijke aan kunt nemen, maar het is tevens je agenda en je fotocamera.
Men demonstreert het gebruik van de mobiel door Little Jacob te bellen, Niko's persoonlijke wapenhandelaar. Little Jacob spreekt met Niko af en heeft zijn wagen geparkeerd in een steegje bij Rotterdam Hill. Zoals je kunt verwachten van een meer realistische GTA zullen er geen Ammu-Nation winkels te vinden zijn en moet je op andere manieren aan je wapentuig zien te komen.
Niko pakt het dichtstbijzijnde vervoermiddel, in dit geval een motorfiets, en scheurt naar de afgesproken plaats. Aangekomen op de plek van bestemming, gooit Little Jacob zijn kofferbak open en kan Niko uit een netjes gesorteerd assortiment schietijzers zijn favoriete wapen aanschaffen. Als de koop gesloten is, gooit Little Jacob de kofferbak dicht en scheurt hij met gierende banden het nachtelijke Liberty City in.

INTERNET

Met een schietijzer in zijn binnenzak pakt Niko opnieuw zijn mobiel om een telefoontje aan te nemen dat hem vertelt over een schimmige advocaat genaamd Goldberg van het advocatenkantoor Goldberg, Ligner & Shyster.


Ja, die Niko Bellic kun je wel een klusje laten opknappen. In z'n advertentie staat 'Voor elke klus rond eigen huis & tuin Bellic Niko'.

Niko houdt een taxi aan en geeft zijn bestemming aan de chauffeur door. De reis in de taxi kun je nu realtime meebeleven, waarbij sfeervolle camerastandpunten elkaar afwisselen. Of je kiest ervoor om de chauffeur wat extra geld toe te stoppen zodat hij je wat sneller (en roekelozer) naar je eindpunt brengt. Of je skipt gewoon het hele ritje om na een korte laadtijd op je bestemming aan te komen. Het eindpunt is in dit geval een internetcafé genaamd TW@ (snap je hem?).

Internet wordt ook een wezenlijk onderdeel van de wereld van GTA IV vertelt de medewerker van Rockstar. Het hoe en wat, dat is nog in nevelen gehuld. Het vermoeden bestaat dat er een webbrowser in GTA IV wordt geplaatst, waardoor je dus het 'echte' internet kunt bekijken terwijl je met Niko in een internetcafé zit.

MULTIPLAYER

Opvallend vond ik dat het mobieltje van Niko uitgerust was met een extra toevoeging; namelijk die van multiplayer. Op de vraag hoe ik dat moest interpreteren, bleven de lippen van de Rockstar medewerkers stijf op elkaar. Maar we zullen hier nog uitgebreid op terugkomen, hou de Power Unlimited van 22 oktober dan ook in de gaten!




Als je je onderbroek zo hoog optrekt, krijg je op den duur last van luieruitslag.

POLITIE

Terug naar de demo, alwaar Niko zijn CV naar het advocatenkantoor uploadt met als resultaat een uitnodiging voor een sollicitatiegesprek. De uitnodiging van het gesprek verdwijnt in de agenda en zal een signaal afgeven tegen de tijd dat Niko de afspraak heeft.
In de tussentijd kan Niko nog een klusje opknappen voor politiechef McReary. McReary wordt gechanteerd en vraagt aan Niko om de afperser uit te schakelen. Aangezien Niko niet weet hoe die gast er uitziet moet hij hem eerst identificeren. Hierbij maakt hij wederom gebruik van zijn mobiel; door het nummer te bellen van de afperser zal er één iemand in de menigte naar zijn eigen telefoon grijpen en zichzelf dus prijsgeven aan Niko. Als de man eenmaal is geïdentificeerd, volgt Niko hem en schakelt 'm met een paar schoten door het hoofd uit.
Deze moord heeft de aandacht van het politiekorps getrokken en zij maken meteen jacht op Niko. De politie is overigens een stuk minder agressief dan in voorgaande GTA avonturen. Ze zullen dus niet als een soort kamikaze piloten op je wagen in rammen maar een stuk secuurder te werk gaan.
Op het radarscherm linksonder in het scherm verschijnt, naast je wanted level (die sterren, je weet toch?) een cirkel die het gebied markeert waarin de politie jacht op je maakt. Het is aan Niko om uit die cirkel te raken zonder gesnapt te worden. Als hij eenmaal uit de cirkel is, zal hij van zijn wanted level af zijn.

RAINBOW SIX

Na dit klusje geklaard te hebben moet Niko zich haasten om zijn afspraak te halen. Hij haast zich naar kledingzaak Perseus, waar hij zich voor een slordige 2000 dollar een bruin pak en dito schoenen aanschaft.
Geheel in stijl stapt hij het kantoor binnen, begint met het sollicitatiegesprek, trekt op een onbewaakt moment zijn pistool en schakelt de heer Goldberg uit.
De schoten worden gehoord en het hele kantoor is in rep en roer. Zwaarlijvige beveiligingsbeambten nemen Niko onder vuur, die zich vervolgens, Rainbow Six stijl, verschuilt achter muurtjes en andere objecten om als een volleerd commando blind om hoeken te schieten. Inmiddels is het hele kantoor omsingeld en vecht Niko voor zijn leven. Eenmaal buiten wordt de tegenstand zelfs voor de Rockstar medewerker te groot en bezwijkt Niko. De demo eindigt geheel in GTA stijl, met Niko bebloed liggend op het asfalt en de camera die zwenkend uitzoomed.
Ik heb genoeg gezien… om naar meer te verlangen. Veel meer!



Voor huurmoordenaars en andere killers zijn speciale Tom Tom's te koop.

VERWACHTING

Liberty City leeft, het bruist. Het is een metropool waarin je compleet wordt ondergedompeld; jij bent slechts een kleine vis in een gigantische vijver. In de huid van Niko Bellic beleef je slechts één avontuur van de vele die zich in Liberty City afspelen.

- + Nieuwe mogelijkheden doormiddel van mobiele telefoon en internet.
- + Andere missie-aanpak, minder over the top.
- − Minpunten?


JEROEN

GRAND THEFT AUTO IV
XBOX 360 / PS3
ROCKSTAR GAMES / TAKE 2
19 OKTOBER 2007

FOOTBALL MANAGER

Net als Marco van Basten heeft ook Maarten door een blessure het betaald voetbal (ja, een kratje bier per wedstrijd is ook betaald) vaarwel moeten zeggen. Voor spelers van dat kaliber blijft er maar één ding over... en dat is een goede manager worden. Omdat zich nog even geen eredivisieteam meldde voor Maarten, besloot hij vast warm te draaien met Football Manager Live.


Kijk, bij die paal staan twee gele spelers elkaar... uuh... af te palen?

Als er weer een EK of WK aan de gang is en de straten oranje gekleurd zijn, heeft iedereen wel een mening over de opstelling van het Nederlands elftal en blijkt ons landje over zo'n zestien miljoen bondscoaches te beschikken. Maar, er over lullen is één ding; het daadwerkelijk managen/coachen van een voetbalteam op topniveau is wel even andere koek, toch?

FOOTBALL MANAGER LIVE!

Er is in principe maar één manier om daar achter te komen. Dat is die job gewoon aannemen en aan de slag gaan. Echter, dat is best lastig als je én geen profvoetballer bent geweest én geen connecties hebt bij een topclub én je geen Coach Betaald Voetbal diploma op zak hebt. Kortom: die mogelijkheid is uitgesloten.
Gelukkig heb jij vanaf aankomende lente een andere optie om je manager skills te toetsen. In Football Manager Live kun je namelijk je eigen club oprichten en alles doen wat een manager van een topclub te doen staat.

MMOFM

Ja hallo, dat kennen we toch al? Klopt, de Football Manager serie bestaat al een tijdje, maar die kun je dus vanaf nu vergeten, dat speel je volgend jaar niet meer. Als je bij die game eenmaal het trucje door hebt, kun je altijd eerste worden, en dat wil je niet. Je wilt tegen echte tegenstanders spelen!
Daar heeft Sports Interactive wat op gevonden door de game in een MMO jasje te gieten. Ja, je leest het goed: een massive multiplayer online football manager game. World of WarCraft, maar dan met voetballers... met jóuw voetballers!

OVERAL SPEELBAAR

De game vergt weinig van je computertje. Met grafische kaarten en geheugen heb je zelfs helemaal niets te maken. Het werkt als een tiet op een PC of Mac die meer dan drie jaar oud is. Je kunt 'm dus echt overal snel installeren en inloggen met je account, waar je naar alle waarschijnlijkheid een klein bedrag per maand voor zult moeten betalen, wat het ontwikkelingsteam omschreef als 'een paar biertjes per maand'.



Ik heb niks met statistieken. 72% balbezit voor de scheidsrechter, het zal wel...

IK BEN LOUIS

Jij bent namelijk de Louis van Gaal of de Co Adriaanse die van niets, iets gaat maken. Je begint met je selectie uit spelers, waarvan je de salarissen kunt betalen. Er zijn namelijk geen echte teams als Chelsea of Barcelona; het is een fantasiewereld. Iedereen begint met hetzelfde budget en dus zit je met een stelletje pannenkoeken van voetballers. Alleen, je gaat ze laten spelen volgens jouw visie op voetbal. Vervolgens ga je (vriendschappelijke) duels uitvechten tegen fictieve teams. Tegen die van je collega's, vrienden of totaal onbekenden. Eenmaal een basisopstelling gemaakt, zie je via het bekende bovenaanzicht hoe je ploeg het doet. Vervolgens ga je het team aanpassen, tweaken en finetunen tot je een geoliede machine hebt gecreëerd. Lange mannen bij corners naar voren. Uitduels niet te aanvallend spelen. Die linker vleugelspits moet vaker de actie opzoeken, dribbelen en een crosspass geven; je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt het aanpassen én... het verschil merk je!

LOBBY

Het is in het begin best even slikken, vooral met zo'n bèta-versie. Er zit geen boekje bij ofzo. Gelukkig is er een lobby waar je met je medemanagers info uit kunt wisselen en vragen kunt stellen als je er, net als ik in het begin, geen hol van snapt.

PU UNITED VS. NEWCASTLE ONLINE

Om dit gevoel zo goed mogelijk op je over te brengen, zal ik even een van de mooiere wedstrijden beschrijven die ik... euh, die mijn team tot nu toe gespeeld heeft.
Een berichtje knippert, een uitdaging: Newcastle Online wil tegen me spelen! Wat leuk! Ik accepteer het. Al snel zie ik dat ik te maken heb met een echte FML goeroe, want de gast staat met z'n team op de negende plaats in de ranking. Kut, had ik die uitdaging toch maar niet geaccepteerd... Ik sta ergens in de 300...
Bijgekomen van de schrik realiseer ik me dat ik m'n team goed zal moeten aansturen want een uitduel tegen zo'n hoog geplaatste tegenstander kan wel eens pijnlijk aflopen. Bang als ik ben, stuur ik mijn manschappen in een 5-4-1 opstelling het veld op, hopende op een 0-0. Laf hè?

FIASCO

Het is de tweede minuut wanneer Kevin Larsen van Newcastle Online er al eentje bij PU United in 't netje heeft liggen... Lekker dan! Een slechter begin kán niet. Dat is de 'reporter' (onderaan het 2D bovenaanzicht staat letterlijk ook nog



6-4 voor Maarten? Waar vindt ie toch altijd weer die kneuzen als tegenstanders?

LIVE

MAARTEN COACHT PU UNITED



Athenium Fire Attack? Trainer Ernie Brands zeker?

eens gerapporteerd wat er gebeurt) met me eens door het nog even te benadrukken: 'That's a bad start for PU United' Ja, zo ver ben ik ook... maar wat nu?
Even later slaat Newcastle online nogmaals toe. Het is de vierentwintigste minuut: 2-0. Fuck! Dit gaat helemaal fout!

> "DIT IS DE MANAGER GAME DIE ALLE ANDERE OVERBODIG GAAT MAKEN."

TRANSFERMARKT
Ben je de sterallures van Kenneth Perez zat, dan zet je 'm toch in de uitverkoop? Andere spelers kunnen via de veiling jouw bejaarde aanvallende middenvelder kopen en jij hebt weer ruimte voor jong talent of ervaren spelers; you name it!

Mijn spelers weten het uit te zingen tot de rust. Hoewel alles nog mogelijk is, ziet het er niet zo best uit met nul schoten op het vijandelijke doel, iets wat ik allemaal in de statistieken kan nalezen. Daar staat zoveel, dat het me niets zou verbazen als we in de uiteindelijke versie ook kunnen zien met welke shampoo de spelers hun reet wassen.
Omdat PU United er zó kansloos voorstaat, val ik terug op mijn standaard opstelling: 4-4-2 met diepgaande spelers op de flanken en een ruit op het middenveld. Slechter kan het toch niet gaan, dus fuck het.

OMMEKEER

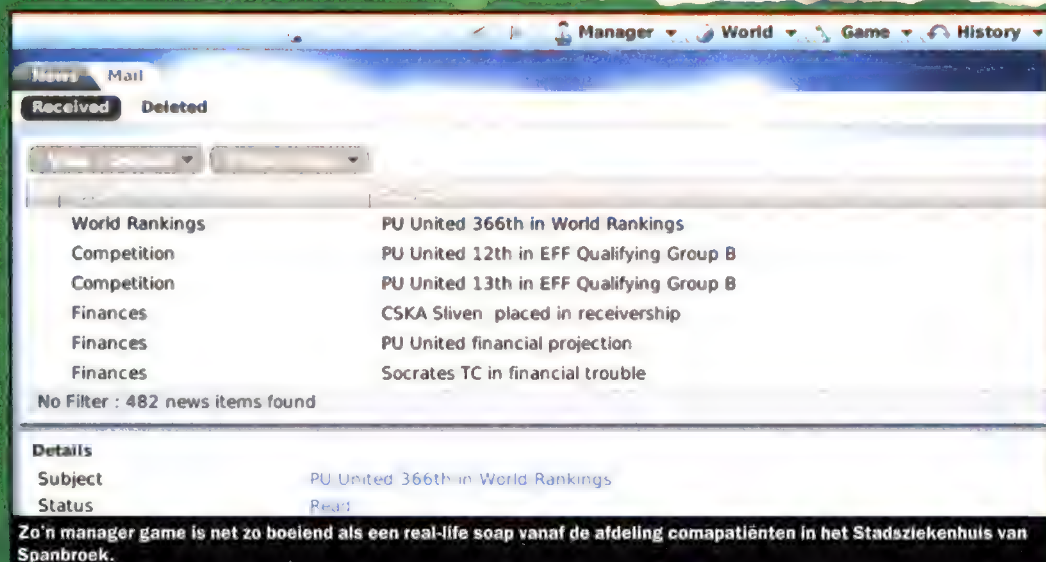
Het heeft effect! De wedstrijd gaat ineens gelijk op! Wat heet, in de zeventigste minuut scoort Sjoerd Ars (vanwege z'n naam is een carrière in de Premier League uitgesloten en speelt ie momenteel bij Go Ahead Eagles) de 2-1! Geweldige goal! Sjoerd heeft er zin in, want zes minuten later knalt hij de 2-2 in de touwen.
Ongelofelijk wat een verschil met de eerste helft, en dat alleen maar door m'n opstelling te wijzigen en twee (vermoeide) middenvelders te wisselen.
Het blijft maar eenrichtingsverkeer. M'n linkerspits maakt zelfs een loepzuivere hattrick door vlak voor tijd de 2-3 achter de keeper te leggen.
'Good football from PU United', lees ik. M'n gebalde vuist gaat de lucht in. Ik heb ingegrepen en het werkte! Ik voel met net Louis van Gaal, maar tegelijkertijd ook zo'n opgefokte vader die zaterdagochtend langs de lijn staat te schreeuwen dat z'n zoon 'naar voren moet, met die bal'. Voetballers weten waar ik het over heb. Het heeft beleving, gevoel en passie... soms iets te veel.

IMPORTEREN
Het wedstrijd-idee lijkt sterk op dat van FM. FM-spelers kunnen zelfs hun tactieken importeren. Je hoeft het wiel dus niet opnieuw uit te vinden.

Vroeg vast zetten
Zoek vaak de diepte op
Gebruik de flanken
Hou het

TERECHT GELIJKSPEL

Vlak voor tijd feliciteert m'n sportieve tegenstander me al via de chat. Hoewel hij zijn manschappen nog even naar voren stuurt, gelooft hij er niet meer in. Totaal onverwacht legt Newcastle Online toch nog eenmaal mijn viermansverdediging in de luren door twee minuten voor tijd de 3-3 op het scorebord te zetten. 'Kut met peren maar terecht' moet ik eerlijkheidshalve toegeven.



Zo'n manager game is net zo boeiend als een real-life soap vanaf de afdeling comapatiënten in het Stadsziekenhuis van Spanbroek.

De drie minuten blessuretijd zijn intens spannend met op-en-neer voetbal waarvan menig toeschouwer een hard plassertje zou krijgen. Ik denk me de blijdschap van mijn mannen in. Ze hebben gelijk gespeeld. Met FC Schubbekuttерveen tegen Ajax, dat ondanks de late gelijkmaker teleurgesteld de groene mat verlaat. Wat een spel! Fantastisch!

COMPETITIES
Je kunt deelnemen aan een officiële competitie, maar nog toffer is om zelf een toernooi of competitie op te zetten met vrienden (én prijzengeld). Deze game biedt het voetbalmanager genre precies wat het nog miste.

VERWACHTING

Door het MMO jasje is het beste alleen maar beter geworden. Dit is de manager game die alle andere overbodig gaat maken. Dus doe nu nog maar effe snel de dingen die je nog moet doen, want vanaf maart 2008 doe je het niet meer. Amen.

+ Online biedt een berg aan nieuw plezier.
+ Je voelt je een echte manager.
+ Werkt voor casual en hardcore spelers.
- Fuck, een nieuwe, tijdrovende verslaving!


MAARTEN

FOOTBALL MANAGER LIVE
PC / MAC
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
VERWACHT: MAART 2008

THE WITCHER

MAARTEN LIKT Z'N LIPPEN AF

Atari hoopt dit najaar een klapper te maken met The Witcher en tegelijkertijd het old skool RPG genre nieuw leven in te blazen. Maarten speelde de preview-versie en raakte overtuigd.



"HET COMBATSYSTEEM VOELDE ALS M'N EERSTE ZOEN: LEKKER, MAAR OOK NOG BEST WEL LASTIG."



Een goede RPG staat of valt met een goede verhaallijn. Om zich daarvan te verzekeren, inspireerde uitgever CD Projekt hun nieuwe game The Witcher op de in de Oostbloklanden razend populaire boeken van de Poolse fantasieschrijver Andrzej Sapkowski, en dat lijkt geen slechte keuze.
Een Witcher zou je in het hedendaagse taalgebruik het beste kunnen omschrijven als een huurmoordenaar. Voor een paar duiten legt hij iemand voor je om. Geralt, het hoofdpersonage in The Witcher, is zo'n speciaal getraind mannetje. Hij is er letterlijk voor gemaakt en heeft dan ook behoorlijk wat abnormale krachten in huis.
Een vriendelijk ventje is het niet, en dat straalt ie ook uit. Als ik na een flink aantal cutscenes eindelijk mag spelen, ontwijken de mensen me dan ook; ze zijn bang.
Zelf vind ik Geralt maar een pannenkoek. Hij ziet er namelijk nogal gay uit met z'n witte elfenhaar. Ter compensatie heeft hij een flink litteken over z'n muil, dat dan weer wel.

DE MUIS ALS WAPEN

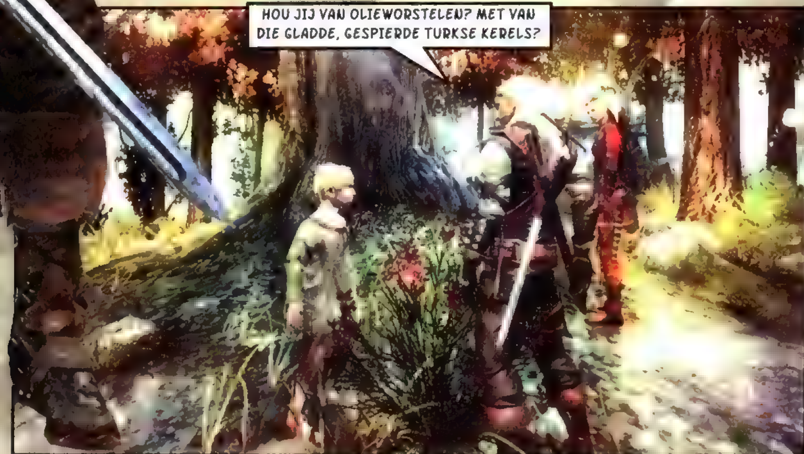
The Witcher levert alles wat je van een goede RPG mag verwachten. Een mooi verhaal, prachtige muziek, veel lullen, items vergaren, dikke actie, veel quests en een prachtige (middeleeuwse) fantasiesetting met grote problemen. In dit geval draait het allemaal om één of ander vaag geheim dat van de Witcher-groep gestolen is. Jij moet dat geheim terugvinden, voor het in verkeerde handjes terechtkomt.
CD Projekt biedt twee mogelijkheden om de game te besturen, maar de combinatie muis-toetsenbord werkte zo tergend kut dat ik gelijk maar overstapte naar de tweede optie: alleen de muis. Alles, maar dan ook alles gaat via het muisje; zelfs voor gevechten heb je alleen de mighty mouse nodig.

COMBATSYSTEEM

En daarmee ben ik meteen beland bij de grootste vernieuwing die



The Witcher te bieden heeft: het combatsysteem. Het voelde als m'n eerste zoen: lekker, maar ook nog best wel lastig.
Ten eerste heb je verschillende standen. Een groepsmode (voor als je tegen een groep tegenstanders vecht), een sterke mode (voor ferme klappen) en een snelle stand (voor het rappere vechtwerk).
Door een simpele muisklik activeer je het vechten. Vervolgens moet je door op het juiste moment op de tegenstander z'n lichaampje te klikken met de muis, combo's maken. Reflexen worden beloond, buttonbashers zijn kansloos.
Het is even wennen, maar stiekem toch best uitdagend en lekker; inderdaad, net als zoenen voor de eerste keer.





MINIGAMES

The Witcher bevat allerlei minigames. Om informatie te onttrekken aan wat dronkenlappen in een kroeg moest ik bijvoorbeeld een drankspelletje doen. Bij de lekkere bardame (er zitten opvallend veel mooie, schaars geklede dames in de game) kocht ik voor mezelf wat pintjes en zette het op een zuipen. De gewenste informatie verkreeg ik, maar ik was zo lam als een balletje. Zwalken door een wazig beeld was het enige dat ik nog kon.
Even later speelde ik een potje poker in een vies, stinkend kroegje, waar het taalgebruik verre van kindvriendelijk was. Heel cool!

VERWACHTING

Ondanks de vele crashes en bugs sprak het lugubere en evil sfeertje in The Witcher me wel aan. De game ziet er prachtig uit en veel wijst er dan ook op dat dit een aansprekende game gaat worden. Of ze 'eind van de zomer' gaan halen betwijfel ik echter ten zeerste; er moet namelijk nog flink wat gesleuteld worden aan de game.

- + Nieuw combatsysteem.
- + Aansprekend sfeertje.
- − Camera heeft kuren.


MAARTEN

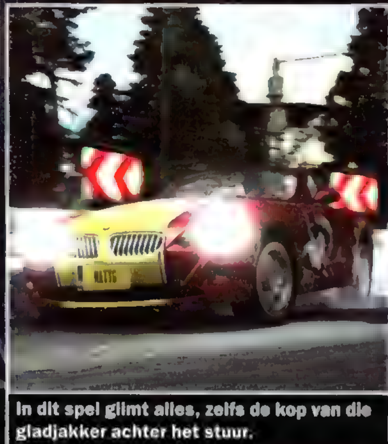
THE WITCHER
PC
CD PROJEKT / ATARI
VERWACHT: Q3 2007

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

MTV stopt met het maken van maken van de 'Pimp My Ride'-show. Waarschijnlijk omdat mensen het nu wel een beetje hebben gehad met dat pimpen. THQ houdt nog even vol en komt met Juiced 2: Hot Import Nights op de proppen. Pimp Maarten nam een kijkje in de garage.

MAARTEN GAAT NOG ÉÉN KEER PIMPEN

Allereerst valt de naam van de game op. Hot Import Nights. Dat is een straatrace-evenement in Amerika en daar zit een hele lifestyle aan vast. En THQ heeft de licentie om er een game van te maken.
Die shit is echt fouter dan fout. Je weet niet wat je ziet. DJ's, lekkere getatoeëerde siliconenwijven met glimmende botoxlippen en met


In dit spel glimt alles, zelfs de kop van die gladjakker achter het stuur.

slaolie ingesmeerde billen, van die patsertjes met totaal omgebouwde bakken en commerciële rapmuziek. Je kent het wel, van die 'The Fast and the Furious'-taferelen.
Alles draait om de bling bling en wie de dikste pik... ehm, auto heeft.

FOUTER DAN FOUT

De game doet de naam eer aan, want alles wat ik zojuist beschreef vind je terug in Juiced 2.
Het is echt een ongelofelijk ordinair sfeertje wat er in die game zit. Zó fout, dat het stiekem best vermakelijk is. Het is echt één grote kermis. De tracks zijn in het donker ware lichtshows en het parkoers glimt nog erger dan de lak van die monsterlijke bolides.
Je hoeft in ieder geval geen spiegel mee te nemen als je je haren wilt kammen.

"ALLES DRAAIT OM DE BLING BLING EN WIE DE DIKSTE PIK.. EHM, AUTO HEEFT."

VIS IN DE ZEE

De opbouw van Juiced 2 zal je niet verrassen. Je begint als loser aan je carrière en moet je, net als in al die andere pimp-games, opwerken tot de koning van het straatrace-gebeuren. Dat doe je door races te winnen, weddenschappen af te sluiten en challenges te voltooien. Daarmee verdien je geld om je auto te tunen en volledig uit te bouwen. Leuk en cool, maar wat is er nieuw? Helemaal niets. En dat is eigenlijk wel een beetje een probleem.
Het aanbod racegames voor de next-gen is namelijk al ontzettend groot en het is de vraag of gamers het 'pimp my ride'-genre ondertussen niet ontzettend zat zijn.

VOLDAAN

Begrijp me niet verkeerd. Ik vond het best stoer om een middagje tussen de strakke konten te staan. Beetje naar die hotpants koekeloeren, hier en daar een weddenschapje afsluiten en scheuren over authentieke tracks in wereldsteden. De game voelt goed en de sfeer is extreem goed uitgewerkt. Het geheel wordt gepresenteerd als een tv-show. Best tof.
Maar het racen, driften en upgraden van je auto is niet vernieuwend. Het is gewoon hersenloos over het asfalt karren, zoals je al zo vaak hebt gedaan.
Als je niet kotsmisselijk wordt van die 'pimp my ride'-vibe en overdreven foute gasten, dan vind je dit vast wel leuk.
Juiced 2 is zeker geen slechte game, maar na een paar uurtjes heb ik het wel weer gehad met dit genre. I've been there, done that and bought the t-shirt.


Als Boris een scheet in je auto heeft gelaten, moet je 'm zo een week laten staan voordat je er weer veilig in kunt gaan zitten.


Voor een game met ingesmeerde billen en hotpants vallen deze plaatjes vies tegen. En wat doet dat enge wijf daar bovenaan de pagina?

SIGNATUNE

Doe het volgende even mee. Ga naar YouTube.com. Zoek op 'Signatune' en je krijgt het nummer Signatune van Dj Mehdi. Een ontzettend vet nummer, maar nog cooler is de videoclip waarin je een parodie ziet van een trieste gast die meedoet aan een wedstrijd. Het gaat er bij die wedstrijd niet om wie de vetste auto heeft, maar welk scheurmonster het meeste decibel kan produceren... met muziek!

VERWACHTING

Als je het 'pimp my ride'-genre ondertussen nog niet keihard uitkotst, dan ga je zeker fun aan deze game beleven. Maar ik heb het om eerlijk te zijn wel een beetje gehad.

- + bomvol geile wijven.
- − de 'pimp my ride'-rage is voorbij.
- − markt stroomt over van de next-gen racegames.


MAARTEN

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
JUICE GAMES / THQ
XBOX 360 / PS3 / PC
VERWACHT: EIND SEPTEMBER 2007

REVIEWS

ED IS WEG!

Al die oude dametjes die de PU van hun kleinzoon jatten en dan meteen naar deze REVIEW-voorpretrubriek bladeren om naar die lekkere geile kop van Ed te kijken, krijgen deze maand de schrik van hun leven. Want inderdaad, dat is niet het hoofd van Ed, het is de kop van Jut. Jurjen.
Sorry oma. Ed is op vakantie. Maar volgende maand is 'ie weer terug whore. Hoor.
Goed dan. Waar zal ik het eens over hebben. Nou ja, maakt ook niet uit natuurlijk. Als hier maar iets staat. Behalve je oma leest toch niemand deze tekst.
Eens kijken. Reviews. Reviews.
Er staan deze maand weer diverse reviews in het blad. Helaas nog niet van Wii Fit, want ik ben erg benieuwd naar het cijfer dat we daaraan gaan geven. Als we het al een cijfer moeten geven. Want is het eigenlijk wel een game? Blijft lastig hoor, dat met van die games die eigenlijk meer toepassingen zijn. Gelukkig verschijnt deze maand ook weer eens zo'n ouderwets gezellige hardcore-game voor, Wii-bezitters. De review van Super Paper Mario vind je op pagina 60.



ROLLENSPELMAAND

Sommige mensen noemen de aanloop naar de maanden november en december ook wel komkommertijd. Ik wil die term even wijzigen in rollenspelmaand. Games zoals Blue Dragon en Rogue Galaxy noem ik niet echt komkommergames. Het zijn epische avonturenspellen waar je de tijd mee zult kunnen vullen tot je in november en december die langverwachte toppers in huis haalt. Deze rollenspellen zou ik niet willen scharen onder meuk of zoethoudertjes. Het zijn stuk voor stuk toppers en je geld meer dan waard, zoals je zult lezen op de volgende pagina's.
Sterker nog, ik ben erg blij dat de games nu zijn verschenen, want anders waren ze ondergesneeuwd in de wintermaanden. Want heb je tijd om én Blue Dragon te spelen én Halo 3 én Super Mario Galaxy én Mass Effect én Assassin's Creed? Ik dacht het niet. Eigenlijk is die hele line-up voor het einde van het jaar gewoon erg irritant. Leuk hoor dat al die top games in die maanden verschijnen, maar waar haal ik in godsnaam de tijd vandaan om ze allemaal te spelen?



TOPSCORE



BIOSHOCK
"BIOSHOCK DOET ALLES GOED"

ZWANENZANG VAN DE MAAND



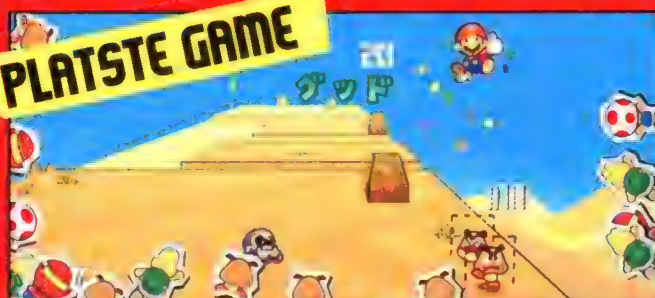
ROGUE GALAXY
"ALS JE HET MOMENTEEL PUUR EN ALLEEN MET EEN PS2 MOET DOEN, DAN KUN JE DIT SOORT GAMES WEL GEBRUIKEN."

BLAUWTJE VAN DE MAAND



BLUE DRAGON
"VORMGEVING, MUZIEK EN GAMEPLAY ZIJN VAN TOPNIVEAU."

PLATSTE GAME



SUPER PAPER MARIO
"ALS LIEFHEBBER VAN KLEURRIJKE EN GEVARIEERDE SPELLETJES MAG JE DEZE NATUURLIJK NIET LATEN WAAIEN."

BLUE DRAGON

STEVEN IS AAN DE BEURT

Het is mooi dat Microsoft heeft besloten dat ook Japan aan de Xbox 360 moet, want dat levert liefhebbers van traditionele RPG's en animé unieke games als Blue Dragon op. Steven is zo'n liefhebber.

"HOPELIJK KRIJGT DE GAME MET DEZE VERVROEGDE RELEASE DE AANDACHT DIE HIJ VERDIENT."

In mijn preview kondigde ik nog een lange wachttijd aan, maar dat blijkt mee te vallen. Want zie hier, hij is er: Blue Dragon, de review.
Er is dus tóch besloten de game enkele maanden voor kerst uit te brengen. Wat in mijn ogen een heel logische zet is.
De preview-versie die ik checkte maakte al duidelijk dat de game compleet en volledig gelokaliseerd was. Dus waarom nog wachten met de lancering?


Nah, we drinken toch liever Red Bull.

Laten we eerlijk zijn, Blue Dragon is geen titel die je tussen al het over-the-top geweld van games als Halo 3 en GTA IV wilt plaatsen.
Hopelijk krijgt de game met deze vervroegde release de aandacht die hij verdient.

RECEPT

De opzet van Blue Dragon is precies zoals je die zou verwachten in een RPG. De verhalende momenten worden afgewisseld met trektochten waarin je loslopend tuig moet verslaan zodat je steeds sterker wordt.
Je reist door open gebieden, zoals bossen en woestijnen, om vervolgens weer eens een fort of basis te verkennen.
Het is een bekend recept dat met enkele eenvoudige nieuwe ingrediënten doeltreffend op smaak is gebracht.
Allereerst is het belangrijk te vermelden dat de vijanden zichtbaar in de wereld rondlopen. En als je ergens één grote hagedis met een zwaard ziet lopen, betekent dit niet dat deze



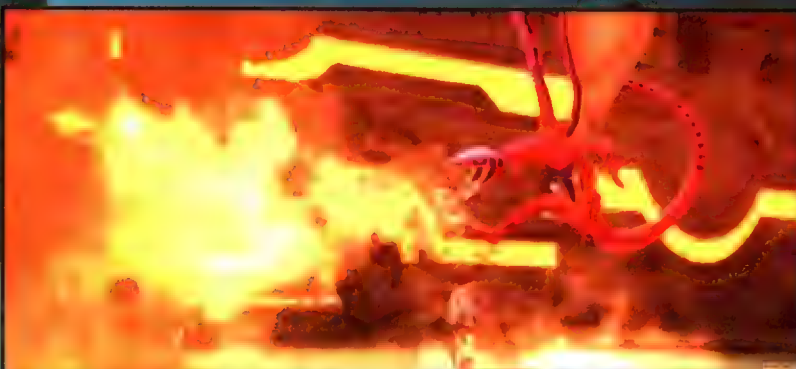
TURN-BASED GAMEPLAY IS TIJDLOOS

De houdbaarheid van turn-based gameplay wordt regelmatig in twijfel getrokken. Zelfs pioniers op dit gebied, zoals ontwikkelaar Square-Enix, keren deze stijl gedeeltelijk de rug toe.
Maar Blue Dragon bewijst dat gevechten waarbij jouw team en de tegenstanders beurtelings in menu's hun acties kiezen wel degelijk bestand zijn tegen de tand des tijds.
De sterke punten van turn-based gevechten worden namelijk optimaal benut in Blue Dragon, wat gezien de ervaring van de makers ook niet zo verwonderlijk is.
Met name de gevechten tegen belangrijke vijanden vragen de nodige strategie, een beetje aanvallen en er af en er toe een genezingspreuk tegenaan gooien is niet voldoende.Net als bij een goede action/adventure moet je de aanvallen van de vijand leren kennen en daar tijdig op anticiperen.
Een eerste ontmoeting met een gevaarlijke tegenstander kan dus zonder pardon leiden naar het Game Over-scherm.
Gelukkig is hier in Blue Dragon rekening mee gehouden door gul met checkpoints om te gaan.



BLUE DRAGON: EEN VOET TUSSEN DE JAPANSE DEUR?

Het mag duidelijk zijn dat naast het uitbreiden van het spelaanbod op de 360 de titels van Mistwalker met name een middel zijn om de Japanse bevolking aan de 360 te helpen. En ik moet zeggen, wanneer titels als Blue Dragon en Lost Oddyssey er niet voor zorgen dat de 360 voet aan de grond krijgt in het land van de rijzende zon, dan zie ik het simpelweg niet gebeuren. Dit zijn bij uitstek games die in Japan aan zouden moeten slaan. En alhoewel de verkoopcijfers nog steeds opvallend bescheiden zijn heeft Blue Dragon de verkoop van de 360, dankzij het bundelen van game en console, een subtiele boost gegeven. Bijna de helft van alle verkochte systemen is te danken aan Blue Dragon.
Het tij is lange van gekeerd, maar alle kleine beetjes helpen.


Die is het duidelijk niet eens met de keuze van de titel voor dit spel.

één grote hagedis met een zwaard ziet lopen, betekent dit niet dat deze alleen is. De zichtbare tegenstanders zijn een indicatie voor het type vijand, niet de hoeveelheid.


Het lijkt ons geen straf om het eens met deze dame aan de stok te krijgen.

Je kunt zo'n vijand fysiek van achteren besluipen en het gevecht starten met de eerste aanval als beloning. Als de vijand je heeft gezien en op je afstormt kun je deze proberen te ontwijken en op zijn achterhoofd meppen om alsnog te mogen beginnen.
Het overschakelen naar het gevechtsscherm gebeurt op een heel natuurlijke manier. Dankzij een blur-effect en het snel draaien van de camera lijkt het meer op inzoomen dan teleporteren, wat zorgt voor een vrijwel naadloze overgang tussen verkennen en vechten.

BONUS

Als er meer dan één vijand bij je in de buurt is, wordt het pas echt interessant. Je kunt dan een cirkel oproepen met de rechter schouderknop en zien welke vijanden binnen bereik zijn. Vervolgens kies je in een menu welke vijand je als eerste wilt aanvallen.
Als er drie vijanden van hetzelfde type in de buurt zijn, worden ze niet bij elkaar gegooid. Je krijgt deze stuk voor stuk voor je kiezen, met na afloop van elk gevecht een willekeurig gekozen bonus voor je statistieken.
Als je de eerste groep vijanden hebt verslagen krijg je bijvoorbeeld een armor bonus voor de strijd tegen de tweede groep vijanden, en als je die hebt verslagen krijg je misschien wel extra magische kracht om de derde groep te lijf te gaan.

DELICATESSE

Ook leuk zijn de zogenaamde Monster Fights. Deze ontstaan als twee verschillende soorten vijanden je aanvallen.
Zo kwam ik ergens een monster tegen waar mijn team het behoorlijk moeilijk mee had. Gelukkig liepen er ook enkele minder sterke insecten in de buurt.
Alvorens de sterke vijand te lijf te gaan zorgde ik dat er twee insecten achter me aanliepen, om vervolgens het hele zooitje te selecteren en tegelijk te bestrijden.
Het monster ziet deze insecten namelijk als een delicatesse en gebruikt al zijn beurten om hen op te smikkelen, voordat hij mijn team überhaupt ziet staan.
Tegen de tijd dat hij mij aanvalt is hij dus twee beurten verder en heb ik hem al bijna neer.
Dit soort elementen zorgt ervoor dat de turn-based gevechten veel dynamischer dan gebruikelijk aanvoelen. Ze houden het spel constant interessant.





PIMP MY SHADOW

Final Fantasy V was het laatste deel waar Hironobu Sakaguchi actief als producer aan meewerkte. In dit deel werd het inmiddels klassieke 'Class'-systeem geïntroduceerd, met archetypes als White Mage, Black Mage, Monk, Warrior en Thief.
Sakaguchi-San is vandaag de dag kennelijk nog steeds erg tevreden met deze opzet want Blue Dragon kent een soortgelijk systeem. Ditmaal zijn het echter de schaduwen van de helden die een bepaalde klasse toegekend krijgen, deze klasse is van invloed op de beschikbare technieken.
Net als in FFV is het mogelijk deze in de loop van het spel te verwisselen met nieuwe klasses om zo een gebalanceerd team te creëren.
In tegenstelling tot de helden uit FFV heeft het kiezen van een klasse geen invloed op het uiterlijk van de grote blauwe schaduwen.

HALEN ALS

- Je de oudere deeltjes van Final Fantasy en Dragon Quest, evenals Chrono Trigger, hoog hebt zitten.
- Je niet vies bent van een combinatie van RPG en animé.
- Je nog lang niet genoeg hebt van het turn-based-principe.

CONCLUSIE

Toen werd aangekondigd dat de heren Uematsu, Toriyama en Sakaguchi hun krachten in deze game gingen bundelen schiep dat hoge verwachtingen, maar die zijn volledig waargemaakt. Vormgeving, muziek en gameplay zijn van topniveau.


STEVEN

SCORE 90

Zeg je afspraken maar vast af want Blue Dragon is je nieuwe beste vriend, en deze vriend heeft veel aandacht nodig.

BLUE DRAGON
MISTWALKER / ARTOON / MICROSOFT
XBOX 360
RPG
1 SPELER
OUT NOW
12+



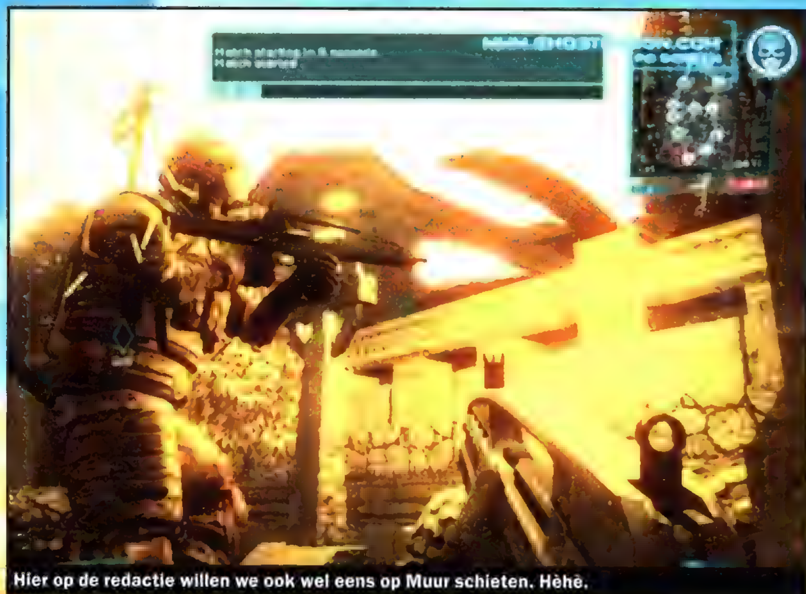
GHOST RECON ADVANCED

Opnieuw maken de Ghosts de overstap van de Xbox 360 naar de PC en opnieuw trekt Boris zijn legerbroek aan om deze game te reviewen.


Drie bruine leu-ter-tjes die sta-ken in het veld.

Toen de eerste Ghost Recon Advanced Warfighter van de Xbox 360 werd overgeheveld naar de PC, was dat niet zomaar een ordinaire poort maar een heel nieuw project, uitgevoerd door een heel nieuwe studio. Datzelfde principe is nu ook weer gehanteerd.
Hoewel de levels grotendeels overeenkomen, is de gameplay op de PC totaal anders dan op de Xbox 360. Met als belangrijkste aanpassing dat de third person view is vervangen door een first person view. Daardoor voelt de game gelijk een stuk beter aan op de PC. Want op de PC zijn we natuurlijk first person shooters gewend.
Overigens speel je wel nog steeds met je team van Ghosts die, net als in de vorige game, hun best doen om zich zo stompzinnig mogelijk te gedragen.
Omdat het eerstepersoons-richtmechanisme veel beter werkt dan het systeem op de Xbox 360 zul je al snel de beslissing maken om je teamleden achter te laten, zodat ze je niet voor de voeten lopen, of je gebruikt ze als lokaas om te ontdekken waar de vijand zit.
Zo voorkom je grote ergernis over het jammerlijke gebrek aan een fatsoenlijke A.I., want je teamgenoten gedragen zich echt als zwakzinnigen.

HALEN ALS
- Je graag wordt doodgeschoten
- Je graag met debielen speelt
- Je toch al zat te wachten op de add-on van deel 1


Hier op de redactie willen we ook wel eens op Muur schieten. Hèhè.

TERGEND SLECHTE AI

Het enige voordeel van de slechte kunstmatige intelligentie is dat de vijand deze ook bezit. En zich er ook totaal niet voor schaamt.
De game is alleen moeilijk omdat de vijand extreem goed kan mikken, waarbij één of twee kogels al voldoende zijn om je te doden, zelfs als je in easy mode speelt.
Als de vijandelijke soldaten niet bezig zijn om hun bovengemiddelde schietprecisie te demonstreren dan staan ze vaak ergens midden in een straat een beetje de nietsvermoedende lummel uit te hangen.
Deze extreme wispelturigheid maakt de game er niet geloofwaardiger




Tja, je moet toch wat hè, als die taxi's maar niet willen stoppen.

MULTIPLAYER

Multiplayer is altijd een van de sterkste punten geweest van deze serie. Maar helaas heeft Ghost Recon Advanced Warfighter 2 op de PC geen co-op multiplayer. Dat is een groot gemis want het zou de game een stuk leuker en toegankelijker maken. Je zou bijvoorbeeld kunnen samenwerken met een andere speler die iets intelligenter is dan je computergestuurde teamleden. Iets intelligenter dan een kind van vijf dus.
Gelukkig zijn er wel een aantal deathmatch en teamdeathmatch-modes die, dankzij de grote levels, aanvoelen alsof je een kruising tussen Battlefield en Operation Flashpoint aan het spelen bent. Hamburger Hill is mijn favoriet. Het ene team probeert een heuvel of een bepaald gebied zo lang mogelijk te verdedigen tegen het andere team. De relatief slome gameplay komt hier extreem goed uit de verf omdat het één groot tactisch circus wordt. Een aanrader!

WARFIGHTER 2

ADD-ON
Eerlijk gezegd weet ik bijna zeker dat deze game is gemaakt als add-on om later toch als volwaardig spel op de markt te worden gebracht.
Het is een strategie waar Ubisoft meestal boven staat, maar ook bij het hoofdkantoor in parijs moet af en toe geld verdiend worden.
Zolang de Franse uitgever met toppers als Brothers in Arms en Assasin's Creed blijft komen, kan ik deze GRAW 2 wel door de vingers zien.


De nieuwe trend: zelfmoordaanslagen plegen met vier man per wagen.

op. En omdat het spel zo extreem gescript is, valt er weinig nieuws te beleven als je het spel een eerste keer hebt uitgespeeld.
Zelfs dat zou niet zo´n probleem zijn als Ghost Recon Advanced Warfighter 2 niet zo verschrikkelijk kort zou zijn. Het spel voelt hierdoor, net als op de Xbox 360, niet aan als een volledig tweede deel. Eerder als een add-on.
Het feit dat deze add-on toch voor de prijs van een volledig tweede deel in de winkels ligt heeft voor mij een grote rol gespeeld bij het bepalen van het cijfer.

HET SCRIPT

Begrijp me niet verkeerd, ik ben een groot fan van deze serie. GRAW doet iets dat geen enkele andere shooter doet en ondanks dat het spel echt extreem gescript is, is het wél goed gescript.
De makers doen aanhoudende en overtuigende pogingen om zoveel mogelijk spanning op te bouwen.
Het voelt, op de betere momenten, aan als een film. Tenminste... de manier waarop het verhaal zich ontplooit voelt als een film.
Want dankzij de gebrekkige AI lijken de hoofdrollen te worden vertolkt door acteurs die lijden aan een chronische hersenstoornis.

"DEZE PC-VERSIE VOELT ALS HET VOLTOOIEN VAN EEN KRUISWOORDPUZZEL IN DE ZATERDAGKRANT."

En dat is misschien wel het grootste probleem van deze game. De AI had gewoon sterk verbeterd moeten worden voor de PC-versie en dat is helaas niet gebeurd.

NUCLEAR WARHEADS

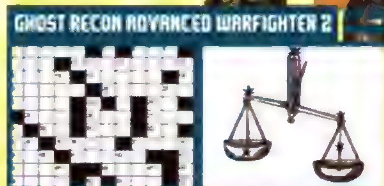
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 speelt zich opnieuw af in Mexico waar opstandelingen het dit keer niet meer hebben voorzien op de Amerikaanse president maar op het hele Amerikaanse volk. En dan met name de inwoners van de staat Texas, waar de boeven een nuclear warhead tot ontploffing willen brengen.
Het is een leuk gegeven, dat redelijk goed is uitgewerkt. Maar toch, ondertussen kennen we de bruine levels van Mexico nou wel een beetje. Het is bijna vermoeiend om voor een tweede keer die dorpjes te moeten doorploegen.
En hoe Mexicaans het er ook allemaal uitziet, het 'been there done that'-gevoel overheerst te veel om er nog heel erg enthousiast van te worden.
De gameplay is, ondanks het first person-perspectief, redelijk gelijk aan de gameplay van de eerste GRAW-game.
Toch is het bepaald niet vervelend om opnieuw je team in positie te brengen en via een serie opdrachten een bataljon vijandelijke soldaten uit te schakelen.
Het opdrachtsysteem is vernieuwd. Waar je op de Xbox 360 je team kon zeggen waar ze naar toe moesten gaan en op wie ze moesten schieten, kun je nu ook een serie opdrachten in één keer geven.

360 VS PC

In vergelijking met de Xbox 360-versie valt meteen het verschil in speelsnelheid op. Deze PC-versie is namelijk een stuk langzamer.
Op de console draait het allemaal om de actie en het tempo. Daarmee vergeleken voelt de PC-versie als het voltooien van een kruiswoordpuzzel in de zaterdagkrant.
Het feit dat de game zo kort is, hebben de makers geprobeerd te verhullen door het spel echt extreem moeilijk te maken. Het is zelfs zo dat als je in het begin van een missie al een klein beetje damage oploopt, je het hele level beter overnieuw kunt beginnen, want je gaat het toch niet meer halen.
Het probleem met moeilijke games is niet dat ze moeilijk zijn maar dat ze onredelijk zijn. Dit is ook het geval bij GRAW 2. De missies zijn extreem lang en als je eindelijk langs een onmogelijk stuk bent gekomen, sta je gelijk in een nog veel moeilijker onderdeel.
Er komt geen einde aan.
Ik zou Ghost Recon Advanced Warfighter 2 graag snel weer willen vergeten.
Deze game is niet goed genoeg uitgebalanceerd en mist de broodnodige vernieuwing ten opzichte van het eerste deel.
Dat is jammer.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2





Het spel biedt lekker veel variatie.
Sommige delen van de grijze tunnel zijn overdekt, andere niet.



CONCLUSIE

Ghost Recon Advanced Warfighter voelt als een film. Maar dan wel een film die je al een keer hebt gezien. Verder is de game te moeilijk en te eenzijdig.

BORIS

SCORE **72**

Eigenlijk zou je 'm in vijf uur wel uit kunnen spelen, maar door de onredelijke moeilijkheidsgraad doe je er een keer zo lang over.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
PC
UBISOFT
1 - 32 SPELERS
OUT NOW

16+



SUPER PAPER MARIO

Zo tussen de minigames en slechte ports door verschijnt er af en toe ook wel eens een heus en substantieel nieuw avonturenspel voor de Wii. Jurjen wilde zoiets wel eens proberen, want verandering van spijs doet eten.



JURJEN WISSELT VAN PERSPECTIEF

Weet je, als je met Super Paper Mario begint, dan weet je gewoon dat je wat leuks gaat beleven. Je richt je afstandsbediening op het kanaal links bovenin, drukt op A, en er volgt meteen een grappig getekend plaatje met een druk muziekje. Om je te laten weten dat je iets leuks gaat beleven.
Volgens mij bestaat er geen Nintendo-liefhebber die de verleiding van zo'n leuk spel als Super Paper Mario kan weerstaan. Alleen al het feit dat je hem enkel met de Wii-afstandsbediening bedient, waarbij je het ding horizontaal vasthoudt, als een NES-controller, en dan zo met die vierpuntsdruktoets moet sturen... zucht, zwijmel, de nostalgie werd me soms bijna teveel.

PLAT IN BEELD

Vanuit de dorpjes Flipside en Flopside reis je naar acht werelden met elk vier levels. Ze voeren je naar de meest fantastische locaties. Sommige, zoals het spookhuis, komen je bekend voor uit eerdere Mariospellen, maar er zijn ook nieuwe locaties, waaronder 'de plaats waar videogame-helden naartoe gaan als ze dood zijn'.
Deze plaatsen verschijnen plat in beeld maar blijken meer inhoud te hebben als je op de A-knop drukt. Dan wordt de hele wereld namelijk naar een 3D-spelaanzicht gedraaid, en blijkt bijvoorbeeld dat een plat lijntje eigenlijk een brug naar de overkant is, dat er achter een deur nog een andere deur zit verscholen of dat er op het plafond aanwijzingen zijn gekrabbeld over de route die je moet volgen.



DE MAGIE VAN DE Wii

Door naar 3D te flippen kom je meestal wel verder, en anders kun je altijd nog de afstandsbediening op het beeldscherm richten om hierop een lichtende cirkel te laten verschijnen. Alsof je er met een zaklamp op schijnt. Ah, is dat niet fantastisch? De magie van de Wii, dames en heren, komt dat zien, komt dat zien!
Dingen die je met je schijnwerper aanwijst worden beschreven door Tippi, een fladderig Pixl-vriendje. Hiermee heeft zij me uit menig penibele situatie gered.
Er zijn nog acht andere Pixl-vriendjes die geinige mogelijkheden bieden. Kies bijvoorbeeld eens voor Boomer om bommen te plaatsen, of Carrie om je over puntige ondergronden te dragen. Als je Fleep kiest kun je een magisch paneel laten verschijnen om dingen om te draaien. Geinig hoor!



(Door: **Sikkeneurig**) Ik hou niet zo van platte humor.

> "HET BLIJFT EEN BEETJE EEN RATJETOE AAN UITEENLOPENDE ELEMENTEN DIE ELKAAR NETJES OPVOLGEN DOCH TE WEINIG SAMENSMELTEN."

BLOKKERIGE 8-BIT MARIO

Al snel in het avontuur kun je ook nog eens wisselen tussen vier Nintendo-figuurtjes. Mario is de enige die naar 3D kan flippen, de prinses kan zweven, Luigi maakt de hoogste sprongen en Bowser kan vuurspuwen. Inderdaad, Bowser doet ook mee dit keer. Hij is groot, lomp, grappig en je kunt hem besturen.
En er is veel meer mogelijk! Je kunt in een mijnwagentje rijden, met reuzensprongen door de ruimte reizen en minigames spelen in de arcade om permanente power-ups te winnen.
Er zijn natuurlijk ook tijdelijke power-ups te vinden, zoals vertragende en versnellende paddestoelen en een superster. Als je een superster hebt gepakt, verander je in een blokkerige 8bit-Mario die het hele scherm vult en overal doorheen kan rennen. Door vijanden maar ook door blokken en buizen. Goed voor je muntensaldo en ervaringspunten!

KATTENKWAADACHTIGE KNIPOGEN

Als je genoeg ervaringspunten hebt verzameld, zul je een niveau stijgen waardoor je energiepunten en aanvalskracht toenemen. Dat was een leuke zin om op te schrijven, en hij komt me bekend voor, want we hebben het hier tenslotte nog

(Door: **Heatzeeker**) Je moet even de anti-aliasing aanzetten.



PAPIERVERSNIPPERAAR

Na drie papieren Mario-avonturen begint het concept scheurtjes te vertonen. Ze moesten bij Intelligent Systems maar weer eens iets nieuws verzinnen, want de weg die ze nu bewandelen voert vroeg of laat naar de papierversnipperaar.



steeds over een Role Playing Game.
Toch voelt Super Paper Mario meer dan ooit aan als een platformgame, maar dan met een extra dimensie en veel puzzels waardoor het eigenlijk een Adventure is. Of zoiets.
Voor als het je nog niet had begrepen: de game staat bol als een loodgieter na drie pizza's van de variatie en de kattenkwaadachtige knipogen van misschien wel doldwaze acrobaten naar eerdere Mario-spellen [uuuuh? - Ed].

OVERDAAD AAN TEKST

De overdaad aan tekst, dat is ook zoiets. Het lijkt dit artikel wel. De meeste teksten zijn grappig. Nee, da's niet helemaal waar. Ik bedoel: de meeste teksten die ik las waren grappig. Maar de meeste heb ik niet gelezen.
Blablabla, blablabla, ik bleef maar op de 2-knop rammen om weer eens zo'n conversatie te kunnen passeren, er kwam vaak geen eind aan. Zoiets verwacht je niet en wil je niet in een platformer, net zomin als van die debiele verzamelklussen. Je weet wel, zo van 'verzamel de drie juwelen om de brug te laten verschijnen.' In een adventure is het vaste kost en zeer acceptabel, in een RPG ook, maar zoiets tref je liever niet aan in je platformer.


Hé, een vliegende schildpad. Dat doet me er aan denken dat we de laatste tijd vrijwel niets over Onur Air gehoord hebben.


(Door: Safarieman) Hé, je middel tentakel opsteken is niet aardig

SAAI EN TRAAG

Tot zover is deze review een aaneenschakeling van hoogtepunten, maar dat is het spel niet. Tussen al die leuke ideeën en verrassende spelsituaties zitten namelijk nogal wat stukken die ik als saai en traag beleefde.
In een RPG of Adventure vind ik het niet zo erg om af en toe eens terug te reizen naar een eerder gepasseerd gebied, maar in een platformer heb ik daar geen zin in. In een platformer wil ik actie, vooruit met de geit, na ons de zondvloed.
En de game voelt toch vooral als een Marioaanse platformer.
Ik bedoel, hoe moet je een spel anders noemen waarin je met Mario van platform naar platform hupst en op Goomba's springt om ermee af te rekenen?

Tip: probeer eerst de Kerker der Duizend Beproevingen, of zoiets, te voltooien, want dan krijg je nieuwe schoenen om sneller te kunnen rennen. Hierdoor worden de saaie stukken iets minder stroperig.

BOORDEVOL

Het lijkt mij dat Intelligent Systems te veel elementen in Super Paper Mario heeft willen proppen, om maar te voorkomen dat het spel op zijn voorgangers zou lijken.
Hierdoor is weliswaar een boordevol en zeer afwisselend avontuur ontstaan maar het spel als geheel ontbreekt het wat aan consistentie en evenwicht. Er ontstaat geen synergie, het blijft een beetje een ratjetoe aan uiteenlopende elementen die elkaar netjes opvolgen doch te weinig samensmelten, waarbij de vorige scène meestal veel leuker en spannender is geworden dan de volgende.
De overdaad aan opties brengt ook met zich mee dat je als een gek loopt te flippen en te wisselen tussen spelfiguren, pixel-vriendjes, zaklampfunctie, voorwerpen en perspectief.
Ze hadden beter een paar ideeën en elementen goed en diep uit kunnen werken dan met deze overdaad te komen.
Nu is het gewoon een ERG GOED SPEL geworden, terwijl een nieuw Mario-avontuur eigenlijk een MEESTERWERK moet zijn.






Dikke kans dat Robert Jensen zo uit die boom naar beneden stort. Het is herfst hè, dus dan vallen de platte eikels.

KUBUSKLIEKJES

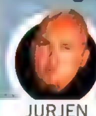
Eigenlijk is Super Paper Mario voor de GameCube gemaakt. Het betreft hier dus weer eens een kubuskliekje, net als de andere grote, goede avonturenspellen op de Wii, zoals Zelda en RE4. Maar goed, de duistere decade van de kubus wil Nintendo natuurlijk zo snel mogelijk vergeten; dus komt deze game alleen uit voor de Wii en kun je schudden met de afstandsbediening om een aanval te laten slagen of uit een ijsblok te breken.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONCLUSIE

Als liefhebber van kleurrijke en gevarieerde spelletjes mag je deze natuurlijk niet laten waaien. Maar de papieren Mario's voor de N64 en GameCube waren beter, vooral doordat ze niet zo overvol gekke dingen en wissel-mogelijkheden waren gepropt.


JURJEN

SCORE 80

24 UUR

Wii
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
14 SEPTEMBER 2007

3+



MEDIEVAL 2: TOTAL

Er zijn weinig spellenseries die erin slagen om zo veel kwaliteit zo lang vast te houden als Medieval. Over Boris kunnen we helaas niet altijd hetzelfde zeggen. Maar dit keer heeft hij best wel weer eens een aardige tekst geschreven.


Koninginnedag vierden ze dus ook al in de Middeleeuwen.

Weet je wat ik leuk vind? Als ik een vijandelijk leger in de verte zie aankomen, marcherend door de vallei. Terwijl mijn boogschutters staan opgesteld op de heuvelrug, mijn ridders te paard zich verschansen in het bos en de katapulten worden geladen met potten brandende olie.
Dat moment waarop je weet dat je allesvernietigend gaat toeslaan terwijl je tegenstander nog geen flauw idee heeft van wat hem boven het hoofd hangt.
De paniek die uitbreekt in de vijandelijke gelederen als mijn paarden over de flank dwars door de linies snijden terwijl mijn geharde frontsoldaten met hun speren in de aanslag recht op de vijand af marcheren.
De avondlucht wordt rood gekleurd door de duizenden brandende pijlen die over de hoofden van mijn infanterie op de vijand neerdalen.
Ik houd mijn beste ridders nog even apart om straks de genadeslag toe te brengen. Het draait per slot van rekening allemaal om de shock die je veroorzaakt.

BRUUTHEID

Het mooie aan Medieval 2 is de bruutheid. De heftigheid van de veldslagen, het realisme van de tactiek en natuurlijk het gevoel van de zwaar verdiende overwinning na een bloedige strijd waarin je eigenlijk niet sterk genoeg was maar dankzij een paar briljante beslissingen toch de overhand kreeg.
Toch zijn er ook genoeg dingen die niet zo goed zijn aan Medieval 2. Om te beginnen is er te weinig vernieuwing ten opzichte van Rome Total War. Tuurlijk, je speelt nu niet met volkeren uit de Romeinse tijd, maar uiteindelijk is het enige tactische verschil de ontdekking van het buskruit, ergens halverwege de game.
Nog altijd hebben soldaten de grootste moeite om niet verdwaald te raken in kastelen en er is nog altijd niets gedaan aan de gebrekkige A.I. tijdens de manoeuvres op het slagveld.
Ik kan mezelf echt opvreten als mijn elite-cavalerie zich kapot rijdt op de houten staken die mijn eigen boogschutters vijf minuten eerder hebben neergezet.
Aaarghh...

IRRITATIE

Er is een ding dat fundamenteel niet goed werkt in de Total War-games. Bij iedere patch of add-on hoop ik dat ze het probleem hebben opgelost, maar tot nu toe tevergeefs.
Ik doel dan op de stadsgevechten die gewoon totaal onlogisch verlopen. Ik begrijp niet dat de makers dit niet zien.
Units lopen niet de kortste weg door een stad, komen vast te zitten en sneuvelen doordat ze zich onhandig gedragen.
Het wekt zoveel irritatie dat ik de meeste gevechten in kastelen en steden op automatisch zet, want het heeft gewoon geen zin hier aan mee te doen.
Dat betekent overigens wel dat je altijd een zware overmacht moet hebben want als je de game op auto zet, win je veel minder gevechten.

DE TOEKOMST VAN DE SERIE

Er zijn weinig games waar ik zoveel tijd in heb gestoken als de Total War-serie. Vanaf het moment dat ik Shogun: Total War speelde wist ik dat ik verslaafd was. Sindsdien heb ik alle Total War-games en alle add-ons gespeeld. Inmiddels zijn we ruim zeven jaar verder en ik ben nog steeds verslaafd. Ik speel Medieval 2 nog dagelijks en nu de add-on er is kan ik ook daar niet mee stoppen.
En toch voel ik dat het einde in zicht komt. Ik begin wel een beetje te verlangen naar iets nieuws. Ik wil dat Creative Assembly haar naam waarmaakt en voor de volgende Total War game iets nieuws verzint. Begrijp me niet verkeerd. Ik hoef geen aliens en fantasy-shit, maar ik zou graag een Total War-game zien die zich afspeelt in de Amerikaanse burgeroorlog, of misschien ten tijde van Napoleon.
Toch denk ik niet dat de makers van de serie zo ver zullen gaan. Het principe dat ze hebben bedacht werkt gewoon niet heel erg goed voor moderne wapens. Dat zie je ook al bij Medieval 2. Daarin wordt het buskruit uitgevonden maar meer dan een paar slecht werkende kanonnen krijg je niet. Geen musketten en guerrillaoorlogen. Nou hadden ze dat ook niet in de middeleeuwen dus dat begrijp ik wel, maar ik wil gewoon iets nieuws.
Overigens lees ik net, terwijl ik dit zit te schrijven, dat een Sega-medewerker heeft verklapt dat er gewerkt wordt aan een Rome 2: Total War. Zucht...

"EINDELIJK MAG JE ZELF ERVAREN HOE HET IS OM DE INCA'S UIT TE MOORDEN!"


Ook een manier om het gevecht te staken.

KINGDOMS

Aan al deze "bugs" is niets gedaan in de officiële add-on Kingdoms die deze maand in de winkels ligt. Dat is jammer want ik zit persoonlijk niet zo heel erg te wachten op extra campagnes. Ik wil gewoon dat de gameplay geperfectioneerd wordt. Ik wil gewoon een goede patch. Maar natuurlijk



WAR KINGDOMS

BORIS VERRAST DE VIJAND

verdienen Sega en Creative Assembly niets met een patch. En ze kunnen wel cashen met een nieuwe add-on. Vandaar dat ik met een klein beetje tegenzin dit stuk software heb geïnstalleerd om aan de slag te gaan met de vier nieuwe campaigns.


Tja, door dit soort plaatjes ga je toch twijfelen aan de historische accuraatheid van het spel.

Om te beginnen is er een nieuw Amerika-avontuur waarin je in de voetsporen treedt van de ontdekker Hernan Cortés. Eindelijk mag je zelf ervaren hoe het is om de Inca's uit te moorden! Natuurlijk kun je er ook voor kiezen om met de Inca's te spelen en een poging wagen de Spanjaarden terug in zee te jagen.
De tweede campaign neemt je mee naar de dagen voorafgaand aan de derde kruistocht, waarin je legendarische figuren als Saladin en Richard the Lionheart tegenkomt. Je krijgt ook de kans om met de Assassijnen te spelen. Je weet wel, die gasten uit Assassin's Creed.

VARIATIE OP EEN THEMA

De andere campaigns zijn variaties op Noord-Europese thema's die we in het origineel ook al zagen. In totaal zijn er dertien nieuwe volkeren en honderdvijftig nieuwe units gemaakt.
De belangrijkste toevoeging is echter de mogelijkheid om onderweg een fort te bouwen. Deze doet vervolgens dienst als basis om bepaalde strategische punten te bezetten of te bewaken.
Deze feature zat ook al in de add-on voor Rome: Total War, maar ontbrak vreemd genoeg in Medieval 2. Verder zijn er enkele kleine verbeteringen van details die voorheen echt een boel irritatie opleverden. Zo is het mogelijk om een tweede generaal in een leger de opdracht te geven om te blijven staan en niet als een kip zonder kop het strijdgewoel in te rennen.
Dat is mooi want het scheelt je een boel losgeld, of erger, een dooie generaal.

JUWEELTJE

Hoe je het ook bekijkt, Medieval 2: Total War Kingdoms is een juweeltje.
De serie heeft zich de afgelopen jaren ontpopt tot grensverleggend in zijn genre. Er zijn geen andere strategy-games die op deze schaal proberen een oorlog weer te geven en dan is de Total War serie nog historisch correct ook.
De liefhebber weet ondertussen wel wat hij in huis haalt: kwaliteit.

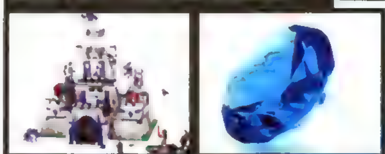




MOOIE UITVINDING HÈ, DAT BUSKRUIT?

ZE HADDEN BETER EERST OORDOPJES KUNNEN UITVINDEN.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR KINGDOMS



HALEN ALS

- Je wilt genieten van grootschalige en historisch accurate veldslagen
- Je kwaliteit belangrijk vindt
- Je nou eindelijk wel eens de Inca's uit wilt moorden

CONCLUSIE

Medieval 2-spelers die deze add-on in huis halen weten precies waarom ze dat doen. Iedereen die niet verslaafd is mag deze add-on gewoon laten liggen.


BORIS

SCORE 85

Hier ben je wel weer een maandje mee zoet

MEDIEVAL 2
TOTAL WAR KINGDOMS
PC
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA OF EUROPE
1 - 8 SPELERS
31 OKTOBER 2007

12+



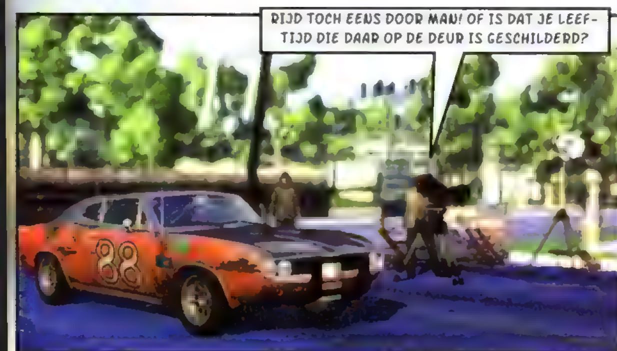
STUNTMAN: IGNITION

Boris heeft iets met Stuntman, al was het maar omdat de game schitterde in de allereerste pilot van 'zijn' programma Gamekings. En er gingen meer nostalgische gevoelens door zijn hoofd tijdens het spelen van Stuntman: Ignition.

BORIS ZOEKT DE PERFECTIE



Als je deze dagen een review leest van Stuntman dan zul je al snel tegen een boel gezeik en gezeur aanlopen van gasten die het spel te moeilijk vinden of niet snappen dat Ignition eigenlijk helemaal geen racegame is.
Ik geef toe: het is ook moeilijk.
En, tja, er is een auto, en er is een weg. Dan denk je al snel aan een racegame.



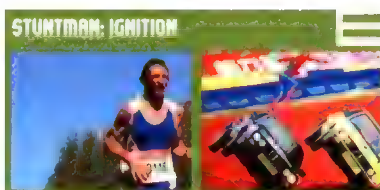
Alleen is Stuntman iets heel anders. Het is een game voor perfectionisten. Het is de bedoeling om met je auto zo snel mogelijk een serie stunts uit te voeren. Als je niet snel genoeg bent of je fuckt het op, dan legt de regisseur de opnames stil en kun je opnieuw beginnen.
Omdat een hele scène meestal best wel lang duurt, zul je nooit in één keer slagen. Je moet altijd wel twee of drie keer opnieuw beginnen voordat je snapt hoe een scène precies in elkaar zit.

MULTIPLAYER

De multiplayer heeft helemaal niets met het uitvoeren van stunts te maken. Het is een ordinaire racegame waarin acht auto's over Xbox Live door de achtertuinen van filmstudio's racen. Ook leuk, maar het voelt toch een beetje als een verplicht nummertje.

20 MINUTEN

Veel gamers zullen gefrustreerd afhaken en hun Xbox uitzetten. Om hem na twintig minuten weer aan te zetten en het nog eens te proberen. Dat is de kracht van Stuntman. Het is die drang naar perfectie die iedereen in zich heeft. Dat is wat Ignition zo goed weet aan te spreken.
De game zit vol met coole details zoals de mogelijkheid om je eigen filmtrailer samen te stellen aan de hand van de scènes die je zelf hebt opgenomen.
De makers hebben echt hun best gedaan om de speler te belonen voor zijn doorzettingsvermogen, want zelf snappen ze natuurlijk ook wel dat deze game niet voor iedereen is weggelegd. Alleen de doorzetters zullen begrijpen dat Stuntman in de kern een heel ouderwets soort spel is.
Het 'trial & error'-principe werd in de begindagen van de arcadegame veelvuldig toegepast.





Sterker nog, het hele principe van arcadegames leunde hierop.
De fabrikant wilde dat je zo snel mogelijk af was, maar tegelijk toch door wilde spelen, en dus weer een nieuw muntje in de arcadekast gooide.

"HET IS EEN GAME VOOR PERFECTIONISTEN."

EERLIJK

Het is een principe dat je niet veel meer ziet vandaag de dag. En daarom kan ik dit spel ook zo waarderen.
Het voelt eerlijk, het voelt vertrouwd en het is vreemd dat veel gamejournalisten klagen over de hoge moeilijkheidsgraad terwijl dat nou juist de uitdaging is van het spel.
Vandaag de dag zoeken de meeste gamers liever diepgang in games. En er is waarschijnlijk niet heel erg veel diepgang terug te vinden in Stuntman.
Het is eerder een kwestie van doorzetten en beloond worden met vette herhalingen van spectaculaire stunts.
Nu je dit weet, staat doorzetters niets meer in de weg om volop van deze verslavende old-skool arcade-actie te gaan genieten.



Gelukkig heeft de politie drie hekken meegebracht, anders hadden er wel eens gewonden kunnen vallen.

HALEN ALS

- Je van moeilijke games houdt.
- Je perfectionist bent.
- Je meer wilt dan racen.

CONCLUSIE

Deze game is gewoon gemaakt voor het Achievements-systeem op Xbox Live. Het is even doorzetten, maar al snel zul je ontdekken dat de hoge moeilijkheidsgraad juist de kracht is van deze game.



BORIS

SCORE **81**

Perfectionistische gamers zijn hier maanden mee zoet.

STUNTMAN: IGNITION
XBOX 360
PARADIGM ENTERTAINMENT / THQ
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
3+



ROGUE GALAXY

Het is alweer bijna twee jaar geleden dat Sony ons Rogue Galaxy voor de eerste keer toonde op de Tokyo Game Show 2005. Het is aan Steven om erachter te komen of deze cartoony RPG het lange wachten waard is geweest.



Mooi is dat! Krijg ik deze maand alweer twee tijdrovende games in mijn schoot geworpen die nogal wat overeenkomsten hebben. Blue Dragon en Rogue Galaxy zijn eigenlijk games waar je heel lang de tijd voor wilt nemen, maar als gamejournalist heb je het niet altijd voor het kiezen.
Toch verdient Rogue Galaxy het om rustig verteerd te worden want het is een geweldige RPG die zich niet in een paar daagjes uit laat spelen.
En laten we eerlijk zijn, als je het momenteel puur en alleen met een PS2 moet doen, dan kun je dit soort games wel gebruiken.

LUKE SKYWALKER

Het avontuur van hoofdpersonage Jestar kent een klassieke structuur, net als in Blue Dragon. Je bent een avontuurlijke dromer die al sinds zijn jeugd het verlangen heeft om zijn stoffige planeet te verlaten en het heelal te verkennen. Uiteraard zoekt het avontuur hem op en raakt hij verzeild in een groot mysterie.
Tijdens het spelen komen een aantal overduidelijke invloeden naar voren.
Ondanks de cartoony stijl is er bijvoorbeeld een duidelijk Star Wars-gevoel aanwezig. Want natuurlijk verschilt de droom van Jestar niet zoveel van die van Luke Skywalker, die zich stierlijk verveelt op het eveneens stoffige Tatooine.
Een andere invloed is de animé Captain Harlock uit de jaren tachtig, ook hierin diende het avontuur zich aan in reusachtige ruimtepiratenschepen (leuk woord voor galgje), inclusief bonte ruimtepiraten met sjaaltjes en franjes.

OVEREENKOMSTEN

Heb je de nieuwste Dragon Quest al gespeeld? Dan zal de omvang van Rogue Galaxy vertrouwd aanvoelen. En dat is niet de enige overeenkomst tussen deze twee titels. Niet zo vreemd als je weet dat beide games werden ontwikkeld door Level-5.
Een andere overeenkomst is de moeilijkheidsgraad, die je soms dwingt even een paar leveltjes te klimmen door simpele vijanden te verslaan voordat je in staat bent een bepaald gebied veilig te betreden.
Laten we er voor het gemak nog een derde titel van Level-5 bij halen: wel eens een Dark Cloud gespeeld? Rogue Galaxy maakt gebruik van cel-shaded graphics in dezelfde stijl, en ziet er dan ook schitterend uit… voor een PS2 game.
Met het risico als een bejaarde over te komen die in herhalingen valt (want ik noem het tegenwoordig

MINIGAMES

Naast het volgen van het hoofdverhaal zijn er nog enkele minigames om je mee te vermaken. Zo kun je zelf items maken middels een verrassend leuk spelletje dat je in een fabriek lopende banden in elkaar laat sleutelen. Hiervoor moet je wel speciale blauwdrukken vinden en rekening houden met de tijd die het duurt om iets te produceren. De voorwerpen die je op deze manier produceert worden naar winkels verzonden zodat je deze zelf kunt aanschaffen en gebruiken op het Revelation Board.
Als je dit allemaal te veel gedoe vindt kun je er ook een sport van maken om alle Insectrons te verzamelen. Deze kleine beestjes kun je namelijk gebruiken om te strijden in daarvoor georganiseerde toernooien.
Je hoeft je in ieder geval geen seconde te vervelen in Rogue Galaxy.



(Door: Johan)
"Een keer is leuk Bokito, maar nu ga je te ver!"



(Door: Diedje007)
"Schildpaddomon, gebruik je notenkraker!"



(Door: Brat)
Kijk, voor zo'n game koop je een kleurentelevisie.



geloof ik in elke PS2-review): de gedateerd ogende graphics deden voor mij toch wat afbreuk aan het speelplezier.

VERPEST

Begrijp me niet verkeerd: de filmpjes van Rogue Galaxy zijn werkelijk schitterend en, zoals het hoort, in de stijl van de in-game graphics vormgegeven. Maar ondanks, of juist dankzij, dit feit moest ik toch steeds even slikken als werd overgeschakeld naar de daadwerkelijke gameplay-beelden.
Er is weliswaar wat gespeeld met sporadische hoogteverschillen, maar je blijft door wel heel simpel ogende straten en gangen lopen. Misschien ben ik gewoon verpest door games als Blue Dragon, waarin ik de hele tijd kon genieten van hoogkwalitatieve beelden die ik in Rogue Galaxy alleen in de filmpjes terugzie.
Maar goed, Level-5 weet hoe ze met de PS2 moeten werken en dat heeft evengoed geresulteerd in beelden die zich kunnen meten met de betere PS2-games die in deze gouden jaren van de console worden uitgebracht.

RENNEN EN SPRINGEN

De gameplay van Rogue Galaxy onderscheidt zich van de meeste andere RPG's door verrassend veel snelle en directe actie.
Zoals gebruikelijk kun je in levels op elk moment worden aangevallen

> "ALS JE HET MOMENTEEL PUUR EN ALLEEN MET EEN PS2 MOET DOEN, DAN KUN JE DIT SOORT GAMES WEL GEBRUIKEN"

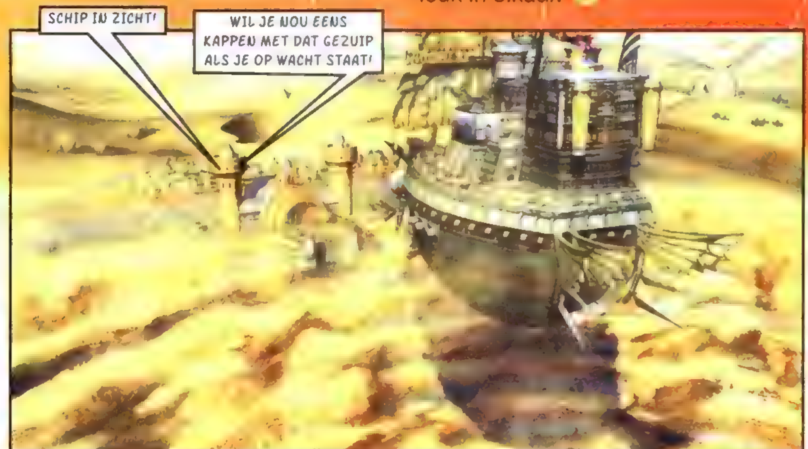
door een groep vijanden, maar hierbij wordt niet overgeschakeld naar een ander scherm.
Je kunt gewoon blijven rennen en springen terwijl je er lustig op los knalt en hakt.
Het uitvoeren van aanvallen kost energie, en als de energiemeter leeg is zul je enkele momenten moeten verdedigen voordat je weer verder kunt meppen.
Ook kun je vijanden oppakken en



wegsmijten of met een druk op de knop een menu tevoorschijn toveren dat toegang geeft tot items en speciale aanvallen.

TEAMGENOTEN

Jouw teamgenoten doen tijdens gevechten hun eigen ding en stellen soms zelfs een actie voor, zoals het innemen van een health potion of succesvol kunt afronden.
Je kunt wel instellen hoe je wilt dat je team zich gedraagt tijdens een gevecht, maar daar merk je in de praktijk bar weinig van: het blijven kneuzen.
Ondanks de algemeen gevarieerde opzet zijn sommige stukken door de vele herhalende situaties wat stug en taai, maar het totaalplaatje zit leuk in elkaar.



het tot leven wekken van een gevallen strijdmakker.
Je kunt ook de besturing van een teamgenoot overnemen (wat gezien hun soms onhandige AI geen overbodige luxe is) en zo eigenhandig hun karakteristieke technieken inzetten.
Als je hen aan hun lot overlaat willen ze regelmatig het leven laten, wat in het algemeen gelukkig geen grote problemen veroorzaakt aangezien je de meeste gevechten in je eentje



(Door: **Peace1986**)
Hij speelt vals! Hij heeft insectenspray in z'n snor verborgen!

REVELATION BOARD

Als je Final Fantasy X of XII hebt gespeeld, kun je je vast de spelborden nog wel herinneren waarop je speciale skills kon vrijspelen. Rogue Galaxy hanteert een soortgelijk systeem, in de vorm van het Revelation Board. Dit grote bord is opgebouwd uit kleine vierkante vakken die de skills representeren die je kunt veroveren. Sommige skills bestaan uit slechts één vak, terwijl andere uit vier of vijf vakken bestaan. Je activeert een vak door er het juiste voorwerp in te plaatsen. Dus als een skill uit bijvoorbeeld vier vakken bestaat, moet je alle vier vakken vullen om de skill te activeren. Vervolgens kun je verder naar een aangrenzende skill, om zo je krachten verder uit te bouwen. De voorwerpen die je op het bord moet plaatsen kun je kopen of vind je door monsters te verslaan.

HALEN ALS

- Je maar geen genoeg krijgt van die goeie ouwe PS2.
- Je met plezier Dragon Quest of één van de Dark Cloud games hebt gespeeld.
- Je altijd al als ruimtepiraat door het leven wilde gaan.

ROGUE GALAXY



CONCLUSIE

Alle elementen van Rogue Galaxy bewijzen dat ontwikkelaar Level 5 veel ervaring heeft op RPG-gebied en weet hoe ze een groots avontuur moeten ondersteunen met warme beelden en aantrekkelijke gameplay. Het resultaat is een zeer charmante game die iedere RPG-liefhebber met een PS2 veel heeft te bieden.


STEVEN

SCORE 87

Rogue Galaxy biedt vele tientallen uren speelplezier, zoals alleen de echte grote RPG's dat kunnen.

ROGUE GALAXY
PS2
LEVEL 5 / SONY
1 SPELER
OUT NOW

16+



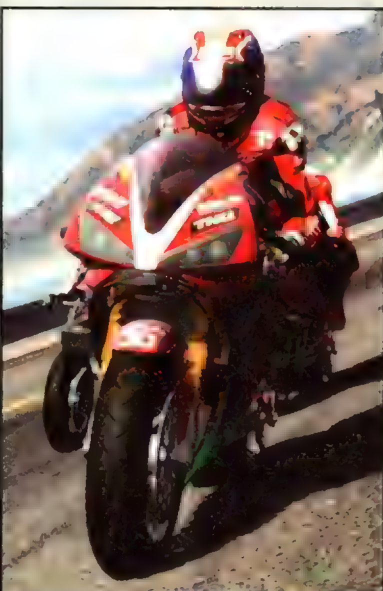
MOTO GP 07

JJ ZOEKT DE JUISTE REMPUNTEN

JJ zit momenteel helemaal in de Moto GP. Vandaar dat hij blij is dat ie Moto GP kan doen. Eens kijken of hij na het spelen van het nieuwste deel nog steeds zo blij is.



Ik geef toe dat de Formule 1 dit jaar weer spannend is, nu die Duitser met zijn rode koffiemolen zijn stuur aan de wilgen heeft gehangen. Maar de Moto GP heeft toch echt mijn voorkeur.
Niet alleen omdat het telkens weer spannend is wie de race gaat winnen, ook omdat er veel meer spektakel op de baan te zien is.



Soms halen de racers wel vier of vijf keer in per ronde, en de coureurs gaan ook heerlijk vaak onderuit.

"AL STAAN ER TIEN DAMES TE FLASHEN, IK WIL RACEN."

MIERENGENEUK

Om deze en meer redenen is de Moto GP-serie mij dierbaar. Want laten we elkaar geen mietjes noemen, dit is gewoon de beste motorraceserie die er is.
Het stuurt het lekkerst, de graphics waren altijd al de beste, de Extreme Mode met de extreme motoren is cool, de actie is vet én ze hebben natuurlijk de officiële licentie.
Dat laatste kun je als mierengeneuk opvatten, maar voor een purist als ik is dat echt een must. Ik wil Rossi zijn en proberen die irritante Stoner (geboren in het plaatsje met de briljante naam Kurri-Kurri) op zijn snelle Ducati verslaan.

VLIEGTUIGEN

Ik ga hier niet beweren dat Moto GP 07 perfect aanvoelt, want dat is niet zo.
De crashes zijn af en toe wat hakkelig uitgewerkt, de framerate kakt zo nu en dan in, de AI is niet altijd even overtuigend en de animatie van de coureurs laat hier en daar te wensen over. Maar het wordt nergens echt storend.
Ik kijk bij racegames naar het racen, de rest boeit me niet. Ik moest dik een half jaar geleden hard lachen toen de developers me trots alle actie naast de baan toonden en de tig crashsequenties. En inderdaad, het is een behoorlijk levendige bende.
Publiek beweegt, coureurs acteren en er vliegen meer vliegtuigen rond dan op Schiphol tijdens spitsuur. Maar fok dat. Al staan er tien dames te flashen en kan een rijder een half uur stuiteren, ik wil racen.
Ik wil bochten snijden, mijn motor voor de opponent steken, de juiste rempunten vinden. En Moto GP 07 bedient me wederom op mijn wenken.



FATAAL

Ook al heeft THQ er een career-mode (zie kader) met een licht RPG-tintje in gestopt, Moto GP 07 draait gewoon om 22 coureurs, even zoveel motoren, de 18 officiële tracks, veel asfalt en een finishstreep. En dan gaan!
Alle races die ik op de hard-mode reed waren spannend en pittig. Want ik heb het al vaker gezegd, racen op motoren is lastiger dan racen in een auto.
Het gevoel dat je de motor zo kwijt bent, dat voortdurende laveren tussen voor- en achterrem, die angst voor elke bocht, dat is Moto GP.
Bij Moto GP 07 is elke fout wederom fataal. Frustrerend, dat is 't zeker, en veel mensen zullen de game vervloeken. Maar elke race is te winnen. Ik heb het 'm ook geflikt. En als ik het kan...



MOTO GP 07





HALEN ALS

- Je allergisch bent voor alles wat vier wielen bezit.
- Jij Rossi ook een held vindt.
- Voor jou Assen de mooiste stad op aarde is.

CONCLUSIE

Ik kan niet ontkennen dat Moto GP 07 een aantal gebreken heeft. Desondanks is het nog steeds de best spelende motorracegame en bezit het de officiële licentie. Dat lijkt me genoeg om de toppositie in het genre te consolideren.



JJ

SCORE 83

Een wereldkampioenschap op hard mode winnen lukt je niet in een dag. Online is goed voor maanden fun.

MOTO GP 07
XBOX 360
CLIMAX STUDIOS / THQ
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

3+



GRAND PRIX-MODE VS CAREER-MODE

De Grand Prix-mode spreekt voor zich. Je speelt het complete Moto GP-seizoen na met alle coureurs die nu rijden. Bijna allemaal dan, want de heer Jacque is bij Kawasaki inmiddels vervangen door Anthony West. De Career-mode laat je ook aan een kampioenschap meedoen, alleen kun je nu helemaal je eigen coureur creëren, inclusief helm, pak en motor. Bovendien win je per race niet alleen punten voor het kampioenschap, maar ook 'experience-points' die je kunt toewijzen aan zaken als snelheid, bochten nemen en acceleratie. Zo kun je dus de perfecte coureur bouwen.

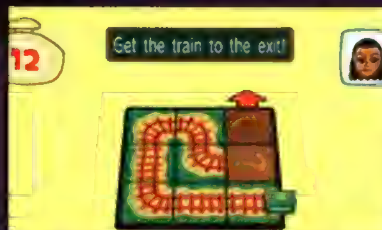
ONLINE

Moto GP heeft online altijd een trouwe schare fans gehad. Naast de gebruikelijke opties kunnen ze in de 07-versie ook deelnemen aan de zogenaamde pink-slip race. Dat betekent dat je de speciale motoren uit de Extreme Mode op het spel kan zetten. En als je verliest, ben je hem kwijt.

BIG BRAIN ACADEMY FOR Wii

Terwijl elke hardcore-spelfanaat met een Wii klaagt over een gebrek aan goede games, houdt Jurjen zijn roze bril op zijn hoofd zodat hij het probleem niet ziet. Volgens hem verschijnen er namelijk genoeg leuke Wii-games om het vol te houden tot Metroid en Mario. Games als BBA bijvoorbeeld.

Ik houd van Nintendo. Zij maken mijn wereld een stukje mooier, elke keer als ze met iets fraais als de Nintendo DS, de Wii, Zelda: Phantom Hourglass, Super Mario Galaxy of Wii Fit komen. Wauw, denk ik dan, nu ga ik alweer iets nieuws beleven.
Iets wat ik nog niet eerder beleefde. En iets wat goed, logisch en overtuigend in elkaar steekt. Iets van hoge kwaliteit.



Als je deze fout doet, spoor je niet.



Als je hersenen zwaar genoeg zijn, krijg je een medaille van een pratend condoom.

PAVLOV-HOND

Veel mensen denken dat ik dit soort producten alleen maar leuk vind omdat er Nintendo op staat, net als op de kuit van mijn rechterbeen. Zij hebben allemaal gelijk. Ik ben net de Pavlov-hond die een belletje hoort: als ik het Nintendo-logo zie begin ik al te kwijlen.
Maar ik houd niet alleen maar van de producten van Nintendo hoor, ik houd ook van Nintendo-producten als ze door andere spellenmakers worden gemaakt.
Toen Sony met de EyeToy en Singstar kwam was ik daar bijvoorbeeld meteen al helemaal weg van. Daar had Nintendo mee moeten komen, riep ik tegen iedereen die het wel of niet wilde horen.
Hetzelfde geldt voor prachtige spellen als LocoRoco en - nu begin ik een beetje te kwijlen - LittleBigPlanet. Veel van de beste Nintendo-games worden tegenwoordig door Sony gemaakt. Maar niet allemaal.

> "VEEL VAN DE BESTE NINTENDO-GAMES WORDEN TEGENWOORDIG DOOR SONY GEMAAKT. MAAR NIET ALLEMAAL."



VROLIJKMAKEND

Big Brain Academy is een typisch Nintendo-product.
Geen laadtijden. Presentatie en interface zijn vrolijkmakend en erg overzichtelijk. De aanvankelijk zeer lage moeilijkheidsgraad geeft een instant gevoel van voldoening. De besturing is even simpel als doeltreffend: het enige wat je moet doen om de grappige denkoefeningetjes te voltooien is naar het juiste antwoord wijzen met de afstandsbediening en op de A-knop drukken.
Zo worden je mentale vermogens getest in vijf categorieën met elk drie soorten oefeningen. Het zijn leuke, snelle en prikkelende puzzeltjes die je in hoog tempo moet zien te verwerken.



GLIMLACH

Op de lagere school vond ik rekenen het meest vervelende en geestdodende vak aller tijden, en dat vind ik eigenlijk nog steeds, want alle tijden zijn nog niet voorbij. Maar in BBA reken ik met een glimlach.
Ik moet bijvoorbeeld tellen hoeveel rode en blauwe balletjes in een zak verdwijnen, of met een hamer een blok met een cijfer uit een stapel rammen om de som kloppend te krijgen.
In een ander spelletje moet ik het dier herkennen op een foto die langzaam maar zeker scherper wordt, of moet ik de juiste railstukken kiezen om een treintje naar de finish te laten rijden.
Het zijn heel simpele dingetjes, maar natuurlijk worden ze gestaag moeilijker. Je moet ze ook echt waanzinnig snel voltooien om een A of zelfs een A++ te scoren, en onder zo'n tijdsdruk is een vergissing snel gemaakt. Dit maakt BBA even moeilijk als gemakkelijk.



MEESTERLIJK

In mijn eentje heb ik zo'n zes of zeven uur lol gehad met deze BBA, in sessies van een half uur per dag of zo. Nu kan ik meer uitdaging binnenhalen door profielen van andere spelers te downloaden (online), maar dit spel komt pas werkelijk tot zijn recht in de drie fantastische meerspelervarianten voor twee tot acht spelers (niet online, helaas, wel speelbaar met slechts een enkele afstandsbediening).
Het ontbreekt hier aan de ruimte om het allemaal uit te leggen, dus moet je me maar op mijn woord geloven, ook al staat er Nintendo op mijn been: dit is alweer zo'n meesterlijk Nintendo-product.
Iedereen die de Multiplayer-stand eens heeft geprobeerd zal dit meteen met mij eens zijn.



OVERZETTING VAN DE DS-VERSIE?

Maak niet de vergissing dit als een goedkope overzetting van de DS-versie te beschouwen. Alle spelletjes zijn nieuw, en je kunt aan alles zien dat de ontwikkelaar goed heeft nagedacht over manieren om Wii-specifieke functies uit te buiten. Niet alleen in de spelletjes maar ook in het gedoe eromheen. Zo spelen het commentaar via de Wii-AB-speaker en je Mii-personages een grote rol en verandert de afstandsbediening in de meerspelerstand zelfs in een estafettestokje.

HALEN ALS

- Je samen met je vrienden, ouders, broertje en tante wilt spelen.
- Je de Brain-games op de DS ook al zo leuk vond.
- Je een spel zoekt dat wel prikkelt maar niet uitput.

CONCLUSIE

BBA is zo eenvoudig vormgegeven en ingericht dat het een beetje een kleuterklusje lijkt, maar zodra je met spelen begint voel je dat alles klopt. Vooral in de meerspelersvarianten komen de subtiele kwaliteiten van deze puike titel goed tot hun recht.


JURJEN

SCORE 80

Toch wel tien uurtjes in je eentje, veel langer als je met andere denkers speelt, of spelers denkt.

BIG BRAIN ACADEMY FOR Wii
Wii
NINTENDO
1 – 8 SPELERS
OUT NOW
12+

LOST PLANET
EXTREME CONDITIONS

Hartje zomer een game bespreken die overladen is met sneeuw en ijs... het heeft iets vreemds. Maar aangezien we toch een kutzomer hebben, had Jan er weinig moeite mee.

Onze JJ deed in zijn review van Lost Planet op de Xbox 360 een nogal extreme uitspraak. Hij wist niet welk spel hij leuker vond: Gears of War of Lost Planet. Hiermee gaf hij aan dat Lost Planet na Dead Rising de tweede X360-topper op rij was van Capcom.
De knallende third-person shooteractie, de manier waarop ijs en sneeuw in de gameplay worden betrokken en de vette Mechs kwamen samen in een heftig geheel dat niet alleen JJ met veel plezier heeft uitgespeeld.
Zes maanden later is de PC-versie gearriveerd, en zoals wel vaker bij dit soort overzettingen naar PC heeft Capcom hier en daar een steekje laten vallen.


Bij wintersporten draait alles om zien en gezien worden.

IJSPEGEL
Zoals verwacht zijn de graphics verbeterd. De bergen sneeuw en de glimmende ijspegels worden fraaier dan in de console-versie in beeld gebracht. Het deed me bijna het slechte weer op mijn wintersportvakantie, eerder dit jaar, vergeten.
Er is een DirectX 9- en een DirectX 10-versie maar ik zag het verschil niet zo. Die laatste is misschien net wat sappiger, maar je PC heeft er ook zwaarder onder te leiden.
Volledige geoptimaliseerd voor de nieuwste drivers is Lost Planet dus niet.
Ook de besturing is niet 100% geoptimaliseerd voor muis en toetsenbord. Gelukkig worden muis en toetsenbord wel ondersteund – in Resident Evil 4 was dit niet het geval – maar het voelde een tikkeltje stroef.
De spelsnelheid, en zeker het loopje van hoofdrolspeler Wayne, had op PC wel wat vlotter gemogen.

STOOM
Neemt niet weg dat het knallen op die enorme bugs in hopen sneeuw nog steeds een fantastisch tijdverdrijf is, al leunt de beleving soms iets teveel op herhalingen. Ook het stoeien met de verschillende type mechs zorgt voor heel wat memorabele momenten.
Lost Planet huisvest genoeg beeldvullende monsters en vijandelijke mechs om je op het puntje van je stoel te houden. Het is een ideale game om even flink wat stoom af te blazen.

AMATEURS
De multiplayer van Lost Planet was (is) op Xbox Live een topper. Dat zal op PC niet zo snel gebeuren, om de simpele reden dat Capcom de netcode niet op orde heeft.
Zo vindt het spel vaak geen matches of hapert de online-ervaring af en toe.
Dit soort slordigheid grenst aan het amateurisme, al kan er op het moment dat je dit leest natuurlijk een patch zijn uitgebracht om deze euvels te verhelpen.


Belangrijkste bij noodsituaties: altijd een rechte rug houden.

CONCLUSIE

Lost Planet blijft een ijzingwekkend avontuur maar ik prefereer toch duidelijk de console-versie, met name door de online-problemen op PC.

JAN — SCORE 70

De singleplayer kun je binnen de tien uur uitspelen. Dan is er nog de multiplayer maar die speelt niemand.

LOST PLANET: EXTREME CONDITIONS
PC
CAPCOM/ NOBILIS / EA
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
16+

XBOX 360 / PS3 / PC / WII / GC / PS2

SURF'S UP

Daar waar Jurjen in 2006 uit z'n plaat ging met 'zomerknallert' Just Cause, lijkt Maarten de zomergame van 2007 gevonden te hebben. Een 'oersimpel spelletje waar je helemaal vrolijk van wordt', aldus de jonge baklap.

Surf's Up is een animatiefilm van Sony Pictures die in oktober menig bioscoopbezoeker zal laten janken en brullen van het lachen. Het gaat over een jonge pinguïn, die met z'n talent voor golfsurfen een prosurfer probeert te worden. Hoe bedenk je het... Het is in ieder geval leuk genoeg om er een game aan te wijden.


Een schokkend beeld uit de nieuwe klimaatrampenfilm van Al Gore.

CHICKEN JOE
Kijk, pinguïns hebben nog enige affiniteit met water. Maar heb je er ooit bij nagedacht om een fucking kip op een surfplank te zetten? Chicken Joe is wel down met een deur onder z'n poten. Hij ziet er een beetje uit als die kip uit Cow 'n Chicken en daarom werd dit personage al snel mijn favoriet.


Wie zei er dat pinguins niet kunnen vliegen?

SIMPEL EN LEUK
Met die kip heb ik heel veel wedstrijden gewonnen. Het werkt ongeveer als volgt: van rechts of links komt een gigantische golf waar je de hele tijd tegenaan kunt surfen om vette tricks te maken. Je kunt het zo gek niet bedenken of Chicken Joe kan het.
Naast het scoren van punten met tricks, moet je langs checkpoints glijden en drijven er ook nog eens wat power-ups op het water.
Het klinkt simpel en dat is het ook. Tenminste, als je de obstakels (rotsen, steigers) weet te passeren met een scherpe bocht, een sprongetje of door eroverheen te sliden.

TROPISCH
De gameplay is simpel, maar oh zo leuk. Het tropische sfeertje, de hilarische personages en hun grappige stemmetjes, de Tony Hawk-achtige sprongen en de idiote reporter van tv-zender SPEN die verslag doet van de wedstrijden, maken van dit spel een verfrissend vakantiespektakel.

CONCLUSIE

Surf's Up is een übersimpele game met een sfeertje dat je zo in de vakantiestemming brengt. Een kip op een surfplank! Fantastisch!

MAARTEN — SCORE 73

Ik zou deze game met een kokosdrankje en mijn hoelarokje de hele dag door kunnen spelen, maar helaas ben ik na een halve dag al door de game heen. Shit! Nog maar een keertje dan, nu met een ander personage...

SURF'S UP
XBOX 360 / PS3 / PC / WII / GC / PS2
UBISOFT
1-4 SPELERS
OUT NOW
3+

TRANSFORMERS THE GAME

Er is één Transformerjunkie binnen de gelederen van de redactie. Jeroen slaapt, eet, leeft Transformers en was daarom dé man om Transformers The Game te bespreken. Lees zijn ontluisterende relaas.



Sommige van die apparaten zijn zo Transvormeloos dat ze alleen maar in een SsangYong Rodius kunnen veranderen.

Ik ben geen fan van het nieuwe ontwerp van de Transformers (ik ben zo'n verstokte Generation 1 junkie), en je kunt je dan ook voorstellen dat ik met enige scepsis begon aan Transformers The Game.
Toch had in niet kunnen vermoeden dat de teleurstellingen zich tijdens het spelen in zo'n rap tempo zouden opstapelen. Het is zo slecht allemaal, dit had ik écht niet verwacht.

TRANSFORMEREN

Laten we bij het begin beginnen. Zowel de Autobots als de Decepticons (je kunt kiezen met wie je speelt) hebben mooie transformaties. Maar waarom kan ik niet springen en dan transformeren? Er gaat namelijk niets boven het springen van een gebouw om vervolgens op vier wielen te landen en weg te spurten. Dat bewees de Transformers game van Atari maar al te goed.



Na deze eerste teleurstelling volgde een volgende, die van de besturing van de wagens. Het is net of de Transformer in kwestie iets te diep in het glaasje heeft gekeken, want hij reageert een beetje zwabberig op jouw aanwijzingen.
Na een beetje van deze twee teleurstellingen te zijn bekomen, volgde de grootste deceptie: de missies.

ACTIEZONE

De campagnes van zowel de Autobots als de Decepticons vinden plaats in verschillende open gebieden. Het voelt aan als GTA/Crackdown in het klein. Als wandelende schroothoop kun je namelijk vrijwel overal komen. Je beklimt gebouwen, rijdt wat rond en slaat tegenstanders in puin. Leuk voor even. De missies lijken namelijk erg op elkaar en zijn daarbij bijzonder eentonig.
Het komt vooral neer op rammen, rammen, en nog eens rammen, zo nu en dan afgewisseld met wat schieten. Het grootste probleem is dat de vele gevechten zich afspelen in een actiezone. Dit is een groene cirkel die aangeeft waar jij je moet bevinden. Als je te lang buiten de ring bent, faal je. Dat is ontzettend storend wanneer tegenstanders ver buiten de ring vast blijven zitten in gebouwen. Zij zullen dan niet zelf weer naar je toe kunnen komen. Zo dom zijn ze namelijk.
Ik heb de game uiteindelijk uitgespeeld en zelfs de Generation 1 Optimus en Megatron vrijgespeeld, maar mijn hart was zo beschadigd dat het niet meer geheeld kon worden. Ik heb me dan ook verdrietig opgesloten in mijn kamer en heb de echte Transformers game (ja, die van Atari) gespeeld. Het gaat inmiddels weer wat beter met me.

CONCLUSIE

Deze game kan zo naar de schroothoop.

JEROEN — SCORE 20

Besteed je tijd liever aan een zoektocht naar de Transformers game van Atari in de budgetbakken...

TRANSFORMERS THE GAME
ACTIVISION / CONTACT DATA
1 SPELER
OUT NOW
12+

Wii

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Tientallen uren rende en scheurde Jurjen vloekend en schietend door Miami in het spel Scarface voor de PS2. Dit spel is nu ook uit op de Wii, dus begon Jurjen, na even diep zuchten, opnieuw met rennen en vloeken.

Scarface is een derdepersoons actiespel waarin je op GTA-achtige manier een flink arsenaal voertuigen en wapens kunt gebruiken om de straten van Miami onveilig te maken. Anders dan in GTA komt je voortgang hierbij niet alleen tot uitdrukking met telkens weer nieuwe stukjes verhaal maar vooral door een vorderend bezit van de stad. Zo kun je op monopolyachtige manieren steeds meer gebouwen en wijken in handen krijgen.



De Wii-versie is wat content betreft identiek aan de eerder verschenen versies voor PS2 en Xbox. Behalve dat ene stukje aan het begin.

VIER STANDEN

Middels een flash-back naar Tony's jaren in een Cubaans rebellenleger word je uitgelegd dat je vizier en camera kunt bewegen door met de Wii-afstandsbediening te richten. Het spel laat je hierbij kiezen hoe snel de camera het vizier moet volgen. Er zijn vier standen.
In de stand voor beginners kun je het vizier een aardig eind naar links en rechts bewegen voordat de camera in beweging komt. In de stand voor experts draait de camera bijna meteen al mee, zodra je het vizier een stukje verschuift.
Dat laatste leidt in onwennige handen tot duizelingwekkende bewegingen waar je een licht misselijk gevoel aan overhoudt, maar voor stoere en ervaren gamers (jaaaa, ik zie je wel zitten hoor, daar met die PU in je knuistjes) is dit precies wat je wilt: je richt je gun razendsnel op elke vijand om hem pixelperfect door zijn kloten te schieten.

VREEMD GEVOEL

Doordat je met een tikje op de onderkant van de richtingsknop ook nog eens instant 180 graden kunt draaien, nodigt deze besturing uit tot Counter-Strike-achtige vuurgevechten met twintig spelers tegelijk, maar die zitten er dus niet in.
Het spel is exact gelijk aan de voorgangers, en dus heb ik het allemaal al eens beleefd. De nieuwe besturing maakt het spel zeker wat beter, maar dat met die auto-aim (druk op een schoudertoets om het vizier op je doelwit vast te zetten) werkte ook op de PS2 al goed. Ik ging het op de Wii ook weer gebruiken, wel zo gemakkelijk. Eigenlijk jammer, dat van die auto-aim, omdat die 'losse' Wii-besturing zo verdomd goed werkt.
Het vreemde gevoel dat de besturing eigenlijk te goed is voor het spel dringt zich op, maar dat is natuurlijk geen zin om een tekstje als dit mee te eindigen.

CONCLUSIE

De Wii-besturing gaf mij in de Godfather: Black Hand écht het gevoel dat ik iets nieuws beleefde, maar dat is bij Scarface niet het geval. Scarface Wii voelt vooral als een erg lang uitgestelde port van de PS2-versie, ondanks die verdomd goede besturing.

JURJEN — SCORE 64

Na zo'n dertig uur is de hele stad in jouw handen.

Wii
RADICAL / VIVENDI
1 SPELER
OUT NOW
18+

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Op de redactie loopt geen grotere Sid Meier-fan rond dan Boris. Logisch dus, dat hij aan de slag ging met deze nieuwe add-on voor Civ IV.

Denk je aan een add-on of expansion pack, dan denk je aan een paar nieuwe units, wat nieuwe wapens en een handjevol nieuwe singleplayer en multiplayer maps.
Het kost weinig tijd en moeite zoiets te maken. Meestal levert het de developer aardig wat extra poen op, terwijl er hard wordt gewerkt aan een nieuw project.

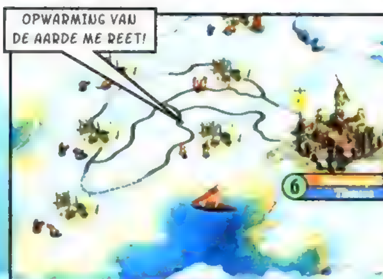


Gooi er een muis tussen en alles ligt weer plat.

Gelukkig is Sid Meier te trots om zomaar wat nieuwe units op een disc te gooien. Per slot van rekening is Civilization IV zijn meesterwerk, de ultieme strategy game, een spel dat zijn gelijke niet kent.
Maar hoe goed Civilization IV ook is, het is niet perfect. Daarom is er nu Beyond The Sword. Hierin wordt het hele principe van opbouwen, oorlogvoeren en streven naar de wereldheerschappij tot in de puntjes uitgewerkt en geperfectioneerd.

SPIONAGE

Belangrijkste vernieuwing is de spionagetactiek waarbij je, naast de productie van wealth, research en cultuur, je ook bezig gaat houden met het bespioneren van vijandelijke steden. Je hebt er bijna een dagtaak aan. Maar als je goed bent kun je ontdekkingen afpakken van de vijand, geld stelen en zelfs de godsdienst veranderen.
Doordat spionage zoveel tijd vraagt, geeft het een heel nieuwe dimensie aan het spel.



Een andere aanpassing is de komst van grote corporations.
Omdat je normaal gesproken tegen het einde van een spel alleen nog maar almachtig kon worden, kreeg iedere game hetzelfde, voorspelbare einde. Daar is nu dus een leuk alternatief voor gevonden in de vorm van grote corporations die je volk geheel nieuwe voordelen bieden.

HET 28STE WERELDWONDER

Tenslotte zijn er een aantal nieuwe ontdekkingen verzonnen. Deze variëren van buitenaardse interventies tot nieuwe wereldwonderen waarvoor je krankzinnige bonussen krijgt.
Vooral dat laatste voelt in het begin misschien wat geforceerd, maar je zult zien dat het hele spel hierdoor een nieuwe wending krijgt.
Verder grijpt Sid Meier deze kans aan om een boel bugs te verhelpen en een multiplayer-functie toe te voegen waarin zetten tegelijkertijd gedaan kunnen worden. Dat laatste scheelt niet alleen veel tijd, het werkt ook nog eens briljant.

CONCLUSIE

Civ IV is zonder twijfel één van de beste en meest uitgebreide strategy games ooit gemaakt, als je tenminste van dit soort graphics en het hele godgame-principe houdt. Deze uitbreiding levert wederom grote klasse van de meester zelf.



BORIS

SCORE 88

Hiermee blijf je wel weer een maandje bouwen.

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD
FIRAXIS / TAKE 2
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

XBOX 360

CALL OF JUAREZ

Westernshooters zijn minder cool dan WO II-shooters. Tenminste, dat vindt de massa. Jan heeft een andere mening. Hij poetste zijn colts nog eens op voor de review van Call of Juarez.

CoJ verscheen vorig jaar voor de PC. Toen was ik al erg enthousiast over deze knauwende hillbilly-shooter met een best wel eigenzinnige insteek: er worden twee verhaallijnen gevolgd die elkaar steeds raken.
Het ene moment speel je puber Billy op de vlucht, verdacht van moord. Het andere moment speel je een ex-schurk die nu als priester door het leven gaat, op jacht naar Billy.
Priester Ray is overigens niet vrij van zonden, want met de Bijbel in zijn ene hand en een geladen colt in de andere knalt hij heel wat schurken naar het hiernamaals.

DIE STANK? NEE JOH, DAT BEN IK NIET. DAT ZIJN MIJN BLOEDVATEN



Wij begrijpen best dat cowboys graag lekker gekke en wilde dingen doen, maar het is toch wel heel onverstandig om met zulk weer zonder hoed naar buiten te gaan.

ZWEEPJE

De internationale pers liep niet echt warm voor de PC-versie, en hetzelfde geldt voor de nieuwe versie voor de X360. Laat ze naar de hel lopen. Oké, de voice-acting is af en toe misschien een beetje overdreven, en ja, Billy's spelonderdelen vragen soms wel heel veel gesneak, maar het achtergrondverhaal wordt echt leuk verteld en het switchen tussen Ray en Billy werkt erg goed.

De game is ook veel meer dan een rechttoe-rechtaan-shooter. Af en toe had ik het idee een adventure te spelen, en dat komt de verhaalgedreven gameplay alleen maar ten goede.
Het spel kent ook wat platformonderdelen. Zo moet je met Billy je zweep gebruiken om over ravijnen heen te zwieren. Het is zeker niet het beste wat je ooit op dit vlak hebt gezien, maar het past in de wereld van CoJ. En het pleit voor de makers dat ze verschillende elementen geloofwaardig trachten toe te passen.

BROKEBACK MOUNTAIN

Ook CoJ ontkomt niet aan de overbekende Western-clichés maar die wil je ook terugzien in een cowboy-shooter, toch?
Dus maak je van alles mee: gevechten met indianen, treinovervallen, het stelen van een paard, samenwerken met de cavalerie, achtervolgingen in mijnenkarretjes… geen Wild West-onderwerp wordt niet behandeld. Maar maak je geen zorgen, de meeste tijd ben je lekker aan het knallen.
Dankzij een coole slow-motion-functie kun je los van elkaar - met je twee triggers – twee vijanden tegelijk een kogel door het voorhoofd jagen.
Ik kan iedereen die Brokeback Mountain eigenlijk maar een rare film vond en liever Clint Eastwood in zijn jonge jaren pruimtabak op de grond zag spuwen deze game van harte aanbevelen.
Hell yeah!

CONCLUSIE

Call of Juarez leunt erg op het verhaal en de beleving, en het constante wisselen tussen de twee verhalen blijft een briljante vondst. Een warme aanrader, zo vlak voordat de najaarhoos aan games over ons wordt uitgestort.



JAN

SCORE 80

Een robuuste singleplayer, een handjevol extra missies en een aardige multiplayer houden je wel een tijdje aan het knallen.

CALL OF JUAREZ
XBOX 360
TECHLAND / UBISOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
18+



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Het is leuk hoor, dat sommige spellen veel echter en realistischer aanvoelen met de bewegingsgevoelige Wii-controller. Maar niet altijd, volgens Jurjen.

Net als bij literaire meesterwerken, draait alles in videogames om conflicten. In het geval van de videogames zijn dit bijvoorbeeld conflicten met zombies, politieagenten of paddestoelmensen. Tenminste, zo lijkt het.
Uiteindelijk betekent elke videogame natuurlijk niets anders dan een conflict met jezelf. In je hoofd. Dat is een overeenkomst tussen literatuur en videogames, en niet de enige.
Het verklaart ook waarom Manhunt 2 kunst is en Dijsselbloem (een politieke media-held die dit kunstwerk wil verbieden) een onbenul.

SCALPEL

Ook Second Opinion is kunst. Bloederige kunst. In dit spel ben je een chirurg.
Met je linkerduim kun je razendsnel van instrument wisselen, je bedient zo'n instrument door volstrekt logische bewegingen te maken met je rechterhand.
Je wijst bijvoorbeeld naar een wond en maakt zigzaggende bewegingen om deze te hechten. Of wijst naar een stuk huid en trekt langzaam je scalpel erdoorheen om een incisie te maken.

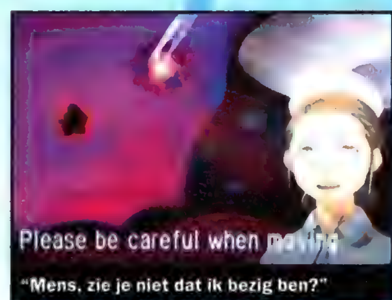
FIETSBAND

Eigenlijk had ik niet zo'n zin om dit spel te spelen. Ik vond het te spannend en te realistisch. Ik ken een Duitse speltester, die noemt dit zijn favoriete spel. Ik zag hem van die extreem moeilijke en bloederige operaties voltooien... alsof 'ie een fietsband oppompte. Fluitend. Razendsnel. Ik kan dat niet.
Ik ben niet zo handig, en houd gewoon niet zo van bloed. Elke keer dat ik in gezwellen loop te snijden of ergens een bloedprop uit moet zuigen terwijl de toestand van mijn patiënt zienderogen verslechtert, draait mijn maag om en begint het me te duizelen. Zo leer ik telkens meer over mezelf.


Mensen die van naaien houden beleven gouden tijden met dit spel.

NIJPTANG

Ik denk dat ik liever Manhunt 2 zou spelen, maar ben daar niet zeker van. Iemand de wervels uit zijn rug trekken met een nijptang, brrr. Het lijkt me ook geen pretje, om dat met zo'n fysiek overeenstemmende beweging te doen.
Toch zou ik graag willen ontdekken wat Manhunt 2 met me doet. Het conflict beleven. Maar helaas, dat mag niet.
Gelukkig dat ik wel van het bloedstollende Trauma Center mag genieten. Hoewel, gelukkig... Het spel is wel érg heftig, spannend en bloederig. En moeilijk. Het conflict in één van zijn heftigste vormen ooit. Een beetje té, naar mijn smaak.
Maar van mij mogen smaken verschillen.



"Mens, zie je niet dat ik bezig ben?"

CONCLUSIE

Dat dit spel te heftig is voor mij, betekent niet dat ik de kwaliteit en waarde ervan niet zou onderkennen. Voor één keer hoop ik een voorbeeld te zijn.


JURJEN

SCORE **85**

Het kost je zeker vijftien uur het avontuur te voltooien, daarna kun je nog proberen je scores te verbeteren.

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION
ATLUS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+



XBOX 360

HOUR OF VICTORY

Na de perstrip was Boris nog gematigd enthousiast. Na twee uurtjes met de complete versie van Hour of Victory was van dat enthousiasme niets meer over.

Hour of Victory was nog lang niet klaar op het moment dat Midway besloot om het spel op de markt te brengen. Je kunt je afvragen wat voor nut het heeft voor een uitgever om een spel dat nog niet speelbaar is in de winkels te leggen en te verkopen. Volgens mij heeft dat te maken met de aandeelhouders. Die willen namelijk dat Midway zijn afspraken nakomt. En één van die afspraken is dat Hour of Victory nu in de winkels moet liggen. Ongeacht of de game speelbaar is of niet.

SLECHTE CIJFERS

Het resultaat is een heleboel heel erg slechte cijfers. Ik heb even op internet gekeken.
IGN geeft een 57 en noemt de game "een middelmatige shooter met slechte graphics en een afschuwelijke multiplayer".
Het wat strengere 1up.com deelt een 35 uit en vindt het spelen van deze game "allesbehalve een victory".
Het altijd betrouwbare Eurogamer weet daar aan toe te voegen dat het vandaag de dag "een zeldzaamheid is om zo'n slechte game tegen te komen". Cijfer? Een 20.
Gamespot deelt hetzelfde cijfer uit en waarschuwt lezers dat de titel Hour of Victory wel veel lijkt op Medal of Honor en Call of Duty maar dat de overeenkomsten daarmee ophouden.


Het is niet gemakkelijk, maar het kan: Twister spelen zonder mat.

BINNENTUINTJE

Duitsers vallen uit de lucht, er is geen A.I.. De game ziet er niet uit, speelt voor geen meter en de DVD lag binnen 20 minuten al beneden in mijn binnentuintje. Dus ik geef het spel maar een 11.
Waarom een 11 en niet een 20 of een 35? Omdat het geen ene reet uitmaakt. Dit soort games worden niet gemaakt om te spelen, ze worden gemaakt om aandeelhouders tevreden te stellen.
Het zegt meer over Midway, dat vorig jaar nog plechtig beloofde haar leven te beteren, dan over het gebrek aan kwaliteit bij nFusion.


Als het je te heet wordt, kun je altijd nog in de schaduw van een andere soldaat gaan liggen.

HOPPA

Het grappige is dat tijdens de Hour of Victory-perstrip in Oostenrijk een maand of twee geleden de makers ook al volkomen uitgeblust en ongeïnspireerd overkwamen. Het was duidelijk dat de game hun geen reet meer kon schelen en er werden niet eens excuses verzonnen om de vele bugs tijdens de presentatie goed te praten.
En ja, wat moet je er dan als gamejournalist nog mee? Gewoon het raam open, kijken of de buurvrouw niet in de tuin beneden zit en hoppa...weg met die rotzooi.

CONCLUSIE

Hier wens ik geen woorden meer aan vuil te maken.


BORIS

SCORE **11**

Je zou jezelf hier in principe een uur of zes mee kunnen kwellen. Maar waarom zou je?

HOUR OF VICTORY
XBOX 360
NFUSION / MIDWAY
OUT NOW
1 - 12 SPELERS
16+



GAMES MAAND

BIJ FREE RECORD SHOP

BIOSHOCK

Collectors Edition

OP=OP

74,99

Met VIG CARD

67,49

ook verkrijgbaar op Games for Windows voor 59,99

BIOSHOCK

Regular Edition
ook verkrijgbaar in steelcase verpakking op=op

59,99

Met VIG CARD

52,49

ook verkrijgbaar op Games for Windows voor 49,99

free record shop



THAT'S ENTERTAINMENT

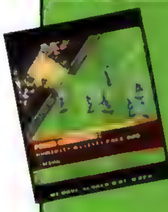
WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN. OP=OP.

TIP GAMESMAAND IS VAN 3 T/M 30 SEPTEMBER 2007

www.FreeRecordShop.nl

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
MOBILE
GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

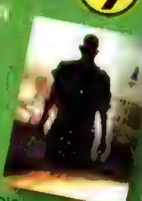
KEVIN PIETERSEN PRO CRICKET 2007




Ga samen met de beroemde Engelse batsman Kevin Pietersen de strijd aan in deze realistische cricket game voor je mobiel. Gebruik al je vaardigheden om je opponenten te verslaan. Er zijn verschillende modes en er is een heuse realtime 3D curve bowling systeem aanwezig om spinn aan je ballen mee te geven.

DIE HARD 4.0

PU SCORE 7

Kruip in de huid van John McClane, de enige echte held, en neutraliseer de terroristen die ervoor hebben gezorgd dat de hele digitale infastructuur van Amerika op zijn gat ligt. Herbeleef de ervaringen van Die Hard 4.0, het vierde deel in de fameuze actie film serie Die Hard. Yipee Ka-yay!

RISE OF LOST EMPIRES

PU SCORE 8




Er zijn inmiddels al heel wat eeuwen voorbij gegaan sinds the Empire of Light the Empire of Darkness versloeg. Daarmee hadden ze meteen de poorten van de Hell weten te sluiten, maar nu is het geschreeuw van de orcs weer hoorbaar. Het is aan jou om de Master of Light te worden en de duivelse Lord of Darkness te verslaan. Aan de andere kant, je kunt natuurlijk ook voor het kwade kiezen.

DRIVER L.A. UNDERCOVER

PU SCORE 7




Kruip in de huid van Tanner, een undercover agent wiens missie het is om de maffia in Los Angeles te doen verdwijnen. Scheur door deze grote 3D omgeving in de meest luxueuze wagens en knal je een weg door de bad guys die je het leven zuur maken. Kun jij die grote vissen vangen? Of slaap je met de vissen?

MIDNIGHT HOLD'EM POKER 3D




Een paar fishes voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen, je ontdoen van al je geld.

FOOTBALL PARTY




Altijd al gedroomd om een voetbalster te worden? Om de meest gekke en toffe voetbal moves onder de knie te krijgen? Maak je klaar voor de mobile game die je een echte voetbalster laat zijn. Ontdek de gekke wereld van voetbal op je mobiel met 32 mini-games die steeds lastiger worden.

SEXY BLOCKS: CANCUN VIBES




In Amerika is Cancun het zomerse uitje voor veel Amerikaanse studenten. En what happens in Cancun stays in Cancun lijken de studenten ermee te zeggen. Kortom wilde feesten een mooie dames. In dit puzzelspelletje kun je de mooiste dames voor je winnen en mis-schien wel meer.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME




Wanneer de prins per ongeluk de 'Sands of Time' vrijlaat gebeuren er verschrikkelijke dingen. Aan jou de taak om in de huid van deze prins al het kwade de kop in te drukken en de vrede te herstellen. Gelukkig sta je er niet alleen voor; een beeldschone prinses zal je met haar pijl en boog bijstaan. Kun jij de Sands of Time stoppen?

BRAIN CHALLENGE

PU SCORE 7




Train je hersenen en houd ze topfit met simpele maar toch best wel lastige oefeningen. De hersengymnastiek oefeningen bestaan uit geheugen spelletjes en rekensommetjes. Brain Challenge moet je dan ook zien als vitamines voor je hersenen.

SHREK THE THIRD




Je favoriete ogre komt naar het kleine scherm in deze oficiele mobile game van de film. Je speelt als Shrek of Dragon en gaandeweg je avontuur ontmoet je Shrek's beroemde vrienden, zoals Donkey en Puss In Boots. Je bindt de strijd aan met verschillende wichten uit de vele sprookjes om de rechtmatige troonopvolger naar de troon te begeleiden.

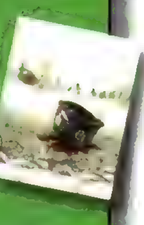
PIRATES OF THE SEVEN SEAS

PU SCORE 7




Piraten zijn hip, kijk maar naar Johnny Depp in die Disney piratenfilm. In deze game neem je de rol aan van een piraat en bevecht je tot leven gekomen skeletten en zeemonsters. De actie is snel en het bloed vloeit overal. Naast platformactie kun je ook nog eens surfen. Ja, deze piraat is hip.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Juni 1944, de geallieerden zijn geland op de stranden van Normandië. Jij bent een soldaat van het 502de regiment van de Screaming Eagles. Jouw taak: de Duitsers uitschakelen en je kameraden te hulp schieten daar waar nodig. Jij hebt de leiding en ze zullen je volgen naar de overwinning.

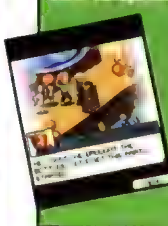
ROCK 'N' BLOCKS

PU SCORE 8




Het draait om ritme. Raak op z'n minst groepjes van drie blokken met dezelfde kleur en je zult een gitaarrif loslaten. En dit alles op de muziek van het nummer 'Banquet' van Bloc Party. Hoe meer combo's je uitvoert, hoe enthousiaster het publiek zal zijn en hoe meer punten je scoort. Een puzzelgame die erg verslavend is.

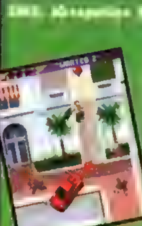
CRAZY CAMPUS




Het is alweer bijna zomervakantie en toch kan iedereen die het niet laten kan even naar school terug. Niet om wat lessen geschiedenis of wiskunde te volgen, maar om lekker lol te trappen. In Crazy Campus kan dat allemaal. Zonder enige zorgen over slechte cijfers en strafregels schrijven.

GANGSTAR CRIME CITY

PU SCORE 7




Als misdadiger wil je naam maken, gevaar komt niet in je woordenboek voor, net als opgeven of wegrennen. Zelfs normen en waarden lap je aan je laars. Dat hoeft ook niet, want iedereen zal je vrezen. Je begint onderaan de misdaadladder om uiteindelijk op te klimmen. En als Godfather door het leven te gaan.

gameloft

De bestelling wordt direct verstuurd!
Geen abonnement!
Onze downloads zijn geschikt voor vele toestellen.
Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl
Tevens vind je hier de correcte WAP/GPRS/UMTS instellingen en klantenservice.
Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling (wijzigingen en drukfouten voorbehouden) © 2005 Gameloft. All Rights Reserved.

IPHONE

Hij is inmiddels verschenen in Amerika en daar met mild enthousiasme ontvangen: de iPhone van Apple. Kan hij de hype waarmaken? Of wordt het een flop?
We bekeken de telefoon van dichtbij om te zien of hij de moeite van het wachten waard is. Want de iPhone verschijnt pas in de lente van 2008 op de Nederlandse markt.
Overigens is nog niet helemaal duidelijk welke Nederlandse provider de iPhone naar Nederland gaat halen. Geruchten wijzen in de richting van Vodafone of T-Mobile.
Maar goed, laten we ons daar nu nog niet druk om maken. Het is belangrijker dat de iPhone in Europa anders zal zijn dan het apparaat dat nu in Amerika is gelanceerd. Zo zal hij naar alle waarschijnlijkheid gebruik maken van 3G (dat werkt iets sneller dan het EDGE-netwerk waar de telefoon van Apple het in Amerika mee moet doen). Ook zou het beeldscherm een hogere resolutie hebben.





Nu we hem in handen hebben gehad zijn we ervan overtuigd dat we hem willen hebben, alleen al omdat de iPhone er zo ontzettend gelikt uitziet. Daarbij is het ding echt uitermate geschikt voor het bewaren en afspelen van muziek en foto's, en dat zijn dan ook de functies die ons het meeste boeien. Maar dat betekent niet dat de iPhone voor iedereen geschikt is, want sommige functies zijn lang niet zo goed als je van zo'n 'revolutionair' toestel zou verwachten. De telefoon is bijvoorbeeld slechts uitgerust met een 2.0 Megapixel-camera, zonder autofocus of flitser. Daarmee doet hij flink onder voor de Sony Ericsson K850i of de Nokia N95. Deze twee toestellen zijn namelijk uitgerust met een 5.0 Megapixel camera.

Op muziekgebied is de iPhone de concurrentie wel de baas. Hij doet namelijk zo'n beetje alles wat je iPod doet en meer. Het geluid is dik in orde en je kunt ervoor kiezen om 'album slide' te gebruiken, waarbij je bladert door de hoezen van je favoriete albums. Erg cool. Wel een beetje vreemd en jammer dat niet alle hoofdtelefoons worden ondersteund.



Maakt de iPhone de hype waar? Ja en nee. Hij is niet echt smartphone-waardig, maar als vette muziektelefoon is hij overtuigend. Daarbij ondersteunt hij Wi-Fi, zodat je over internet kunt surfen als je in de buurt bent bij een gratis toegankelijk Wi-Fi punt. Safari, de browser, is lekker snel en uitermate gebruiksvriendelijk. Enige probleem? Hij is nog niet uit in Nederland. En als hij er is, zit je waarschijnlijk aan een tweejarig abonnement vast. Maar goed, dan heb je ook wat. Wij hebben het er allemaal wel voor over. Behalve het wachten, grrr!

GAMES

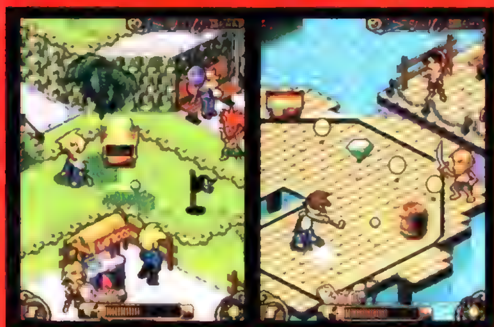
GAMES GETEST OP SONY ERICSSON K800i

Deze en andere games zijn te vinden op de wapsite van Power Unlimited. Voer wap.powerunlimited.nl in op je mobiel om ze voor een zacht prijsj te kunnen downloaden. Voor de juiste mobiele internetinstellingen en informatie over klantenservice verwijzen we je graag door naar www.pu.nl

MINIGOLF REVOLUTION PIRATE PARK

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Vroeger, toen we nog kleine jongens waren, gingen we helemaal uit ons dak als we in de vakantie konden minigolfen. Tegenwoordig komt het er niet zo vaak meer van, maar toch maakten we een klein vreugdesprongetje toen we deze game op ons mobieltje aantroffen. Toen we eenmaal begonnen met spelen was de drang om te dansen snel verdwenen.
De game is alleraardigst, maar toch wel iets te simplistisch naar ons gevoel. En dan de toevoeging van die piraten. Volgens mij hebben we dat inmiddels toch wel weer een beetje gehad. Piraten zijn leuk enzo, met name als het op films aankomt, maar inmiddels worden we er mee doodgegooid. Ze hebben gewoon niets in dit spel te zoeken. Weg met die piraten! En, tja, anders weg met dit spel.

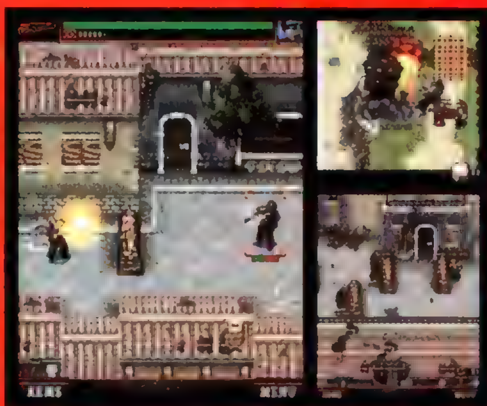


SCORE: 5

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

EA WWW.EAMOBILE.COM

De geplaagde 'Medal of Honor'-serie maakt de stap naar de mobiel, en doet dat niet eens zo onverdienstelijk.
Met een simpel duck-en-cover-systeem verschans jij jouw soldaat achter zandzakken om vervolgens het vuur te openen op de Duitsers die je weg blokkeren.
Je kunt met een simpele druk op de knop wisselen tussen wapens als pistolen, shotguns en sluipschuttergeweren.
De besturing is simpel, in de goede zin van het woord.
Enige nadeel waren de wat onduidelijke doelen die nagestreefd dienden te worden.
Los daarvan hebben we ons hier bijzonder goed mee vermaakt.



SCORE: 8

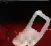
RISE OF LOST EMPIRE

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

We hebben inmiddels heel wat RTS-games op mobieltjes voorbij zien komen. Maar zelden een zo mooi afgewerkt product als Rise of Lost Empire.
De besturing is goed, hoewel de cursor vaak onbedoeld over het scherm zoeft. Maar het selecteren van de eenheden ging prima. De eenheden vallen aan wanneer jij ze dat opdraagt maar doen dit ook automatisch. Dit komt goed van pas, want je ziet wel eens een vijand over het hoofd. Om je troepen te voeden kun je akkers bouwen, terwijl je soldaten kunt trainen in aparte huisjes. Zo kun je binnen een paar minuten een heel legertje uit de grond stampen.
Het werkt verslavend, we hebben ons hier al heel wat verloren uurtjes mee vermaakt.



SCORE: 9

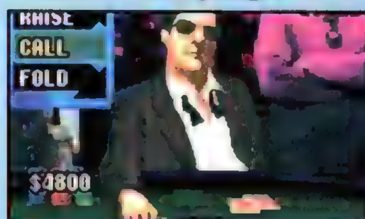


TOP 5

POWER UNLIMITED DOWNLOAD

1. Midnight Hold'em Poker
2. Brain Challenge
3. Midnight Hold'Em Poker 3D
4. Die Hard 4.0
5. Platinum Mahjong



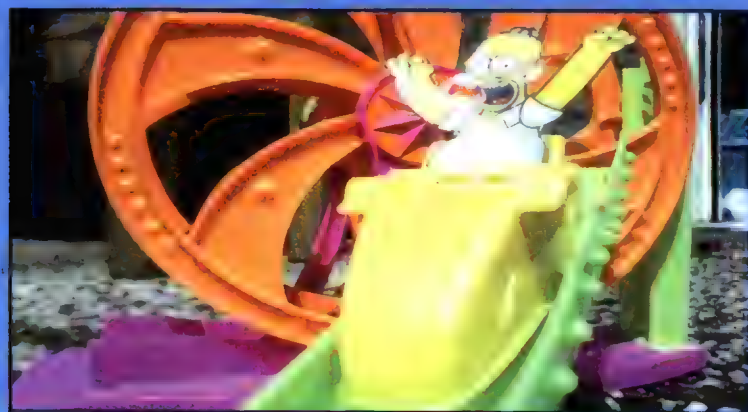


SMS POWER naar 4777 voor toegang tot de wapsite. Of voer wap.powerunlimited.nl in op je mobiel. Voor de juiste mobiele internet-instellingen en informatie over klantenservice verwijzen we je graag door naar www.pu.nl.



MaffeMugShot

Inderdaad, dat is Mario. Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Houd daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af!



De winnaar van vorige maand is Bram van Kessel. Hij wint een nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro plus het goody-pakket van The Simpsons.

Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (via Bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.

NEWS

Het verslavende puzzelspelletje Puzzle Quest: Challenge of the Warlords heeft helaas ook zijn weg naar de mobiel gevonden. Helaas omdat we dan helemaal niet meer onder de verslaving uitkunnen. Help!



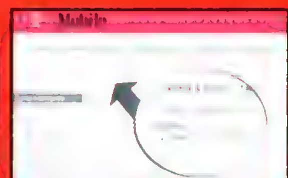
De N95 van Nokia is een regelrechte hit. Winkels zijn soms binnen een week door hun voorraden heen en het apparaat lijkt niet aan te slepen. En dat terwijl de N95 niet eens zo erg betrouwbaar is (softwarematig dan). Onlangs maakte Nokia bekend dat ze met een nieuwe variant komen: de N95 met 8 gig geheugen. Mooi zwart, dus niet lelijk.



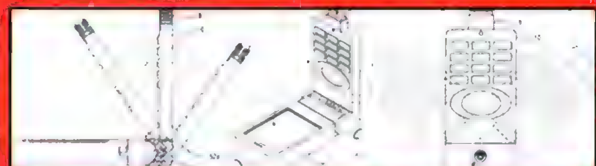
Kijk die willen wij ook wel! Een Transformer-telefoon van Samsung. Jammer genoeg is deze jongen niet echt.



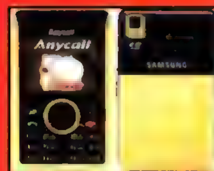
De LG Shine is typisch zo'n telefoon waar je mee gezien wilt worden. En dan vooral met die nieuwe titanium-zwarte uitvoering. Hebbuh! Dus LG, jullie weten ons te vinden.



Volgens geruchten gaat Vodafone de iPhone naar Nederland halen. Andere geruchten melden dat het T-Mobile gaat worden. In Duitsland lijkt het gerucht te gaan kloppen, want kijk maar eens naar dit plaatje van de site van T-Mobile. Juist, de iPhone in hun online shop. We kunnen niet wachten.



Samsung gaat iets doen met joysticks. De telefoon wordt namelijk in een joystick veranderd. Hoe, wat, waar en wanneer is ons nog niet helemaal duidelijk. Maar dat het gaat gebeuren, staat vast. Spannend



Kijk, dat is grappig. Tijdens de Olympische spelen zal Samsung (in ieder geval in Peking) deze gouden telefoon uitbrengen.



Chocola smaakt ons wel. Maar nu komt LG met een witte, zwarte en een rode Chocolate-versie. Rode chocolade, what's next?

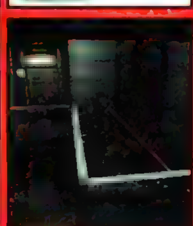


Youtube is enorm populair, en dus doen de mobieltjesmakers er alles aan om Youtube toegankelijker te maken voor onderweg. Zo komt Samsung met een speciale Youtube-editie.



De echte kost klauwen met geld dus mocht je wat minder ruim in je slappe was zitten, dan kun je nog altijd de Nokia N95 look-a-like (rechts) aanschaffen.





Op de E3 zagen we alleen maar een trailer van de nieuwe Metal Gear. Twee weken later houdt Kojima een eigen feestje, waar niet alleen speelbare code van Metal Gear 4 was te zien, maar ook nog eens Metal Gear Online en een mobieltjes-versie van Metal Gear werden voorgesteld. En ja, ook de versie voor je mobiel zag er fantastisch uit.

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice: Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut). Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Jurjen Tiersma
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bleshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veroniquè de Groot, Rowan Stroo
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 41,40 (12 nummers) of € 21,25 (6 nummers) als je betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaal je € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,65.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. Je vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). Je kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden je wilt ontvangen.
België Ben je woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 41,40 voor een jaarabonnement.

Privacy Wij nemen jouw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand.
De verwerking van uw gegevens is door VNU Media B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Jouw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met je gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Media B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij jouw gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen.
Jouw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op je interesse af te stemmen. Jouw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van jouw gegevens bezwaar maken. Je kunt jouw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een schriftelijk bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

vnumedia

Nederlands Uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften

HOI 2007 PRINT

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

15% De weblogs van Team Buckler lezen en toch een klein beetje spijt heb ben dat men niet naar de E3 is gegaan.

10% Lachen, of moeten we eigenlijk zeggen, huilen om de kleinschaligheid van de E3.

[illegible] Bijkomen van de dikke trip die Bioshock is. 2K heeft de smaak te pakken. Na The Darkness weer zo'n bizarre shooter.

8% Mensen uitzwaaien die op vakantie gaan en ons vervolgens kapot lachen om hen. Want hoe lekker is het om met 40 graden op het strand te zitten, terwijl wij Bioshock of Lost Planet in een airco-ruimte kunnen spelen.

7% Beseffen dat de Medal of Honor-reeks echt achterloopt op Call of Duty.

5% En dat jammer vinden, want Medal of Honor bezorgt ons wel keer op keer de vetste trips ooit.

13% Lachen om al dat gezeik over Nintendo's mainstream-gerichte E3-presentatie. Alsof games als Smash Bros, Galaxy, Mario Kart en Metroid daar ineens minder vet van worden.

4% Maag laten leegpompen na het consumeren van de Irish Carbomb.

[illegible] Ons verbazen over de bizar mooie graphics van Crysis, Call of Duty 4, Brothers in Arms en Assasins Creed.

8% Niels een vliegticket met KLM cadeau doen en vervolgens lachen om zijn gezichtsuitdrukking.

TO DO LIST

- PROBEREN DE SPEELBARE METAL GEAR SOLID 4-DEMO VAN KOJIMA NAAR DE REDACTIE TE KRIJGEN (EN WETEN DAT DIT TOCH NIET LUKT).
- BIDDEN DAT WE IN LEIPZIG NOG EEN PAAR DINGEN GAAN ZIEN DIE WE OP DE E3 AL NIET HEBBEN BEKEKEN.
- PRO EVOLUTION SOCCER 2008 EN FIFA 08 NAAST ELKAAR LEGGEN EN DIE HEERLIJKE JAARLIJKSE FLAMEWAR WEER OPSTARTEN.
- ONS LANGZAAM MAAR ZEKER VOORBEREIDEN OP EEN WINTER ZONDER VELE VRIJE TIJD AANGEZIEN ER ECHT TE VEEL GOEDE GAMES UITKOMEN.
- ZELDA PHANTOM HOURGLASS SPELEN. IN HET JAPANS.
- MICROSOFT SMEKEN OM EEN REVIEW CODE VAN HALO 3 EN ONS DAN OPSLUITEN.

UITGLIJDER 1:

Jan en JJ hadden in de E3-special een aanzienlijk stuk ruimte gereserveerd voor Cooking Mama en Trauma Center: Second Opinion. Ze dachten namelijk dat het nieuwe games waren die door Nintendo op de E3 waren aangekondigd. Tja, dat krijg je als de Nintendo-experts er niet bij zijn. Gelukkig was Jurjen deze maand eindredacteur, en kon hij de boel onderscheppen.



UITGLIJDER 2:

Drie uur voor vertrek al op Schiphol aanwezig zijn? Niels kon zijn tijd wel beter besteden. Een uur voor tijd wandelde hij de vertrekhal binnen. Ruim op tijd, toch? Toen hij ruim vijftig uur later, na zowel een overboekt vliegtuig in Schiphol als een gemiste aansluiting in Montreal, eindelijk in LA aankwam, dacht hij daar toch iets anders over



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We hadden eigenlijk nog wel een extra mannetje mee kunnen namen naar de E3. Plaats genoeg, gezien de vele lege plekken bij de persconferenties. En er waren zoveel vette games om te checken, dat konden Jan, JJ en Niels allemaal niet aan. Het probleem is niet eens zozeer het tijdgebrek, maar om het geestelijk allemaal nog een beetje te kunnen bevatten.

★ Soms is het jammer dat je de multiplayer-mode in de review-fase niet echt goed kan spelen. Er is immers nog niemand online. Want The Darkness mag dan briljant zijn qua singleplayer (die moet je checken) de multiplayer-variant is vrij bedenkelijk en buggy.

★ We hebben de nieuwe, lichtere PSP in handen gehad in LA. En inderdaad: hij is qua functionaliteit stukken verbeterd. Alleen al het feit dat die laadtijden korter zijn is een groot geschenk. Echter, hij voelt nu wel wat 'goedkoper' aan, wat meer als plastic. Dat zware had toch wel wat...

LEKKER ZOMERDRANKJE

DAT DE GEMIDDELDE PU-LEZER EEN BEETJE GESTOORD IS, WETEN WE NA EEN PAAR EDITIES VAN GAMEPLAY WEL. MAAR DAT ZE ZO VER GAAN...
ROBIN, DE LUCKY BASTARD DIE DOOR ONS DE SONY PARTY WERD BINNEN GELOODST, WILDE ONS NADERHAND BEDANKEN MET EEN RONDJE. WAT WIJ, LATENTE ALCOHOLISTEN ALS WE ZIJN, NATUURLIJK NIET AFSLAAN.
DAT HADDEN WE BETER WEL KUNNEN DOEN. WANT JE KUNT NOG BETER EEN VERSCHAALD BIERTJE VAN TWEE DAGEN TERUG NAAR BINNEN TEUGEN DAN DEZE MIX. HET HEET EEN IRISH CARBOMB EN HET BESTAAT UIT GUINESS BIER, BAILEYS EN WHISKY. EN DAN ATJE. DUS IN ÉÉN KEER NAAR BINNEN TEUGEN.
HET KWAM ER ONGEVEER NET ZO UIT ALS HET ERIN GING.

PERSOONLIJKE TOP 3

1. Bioshock
2. Bioshock
3. Bioshock



1. Bioshock
2. Moto GP 07
3. Lost Planet



1. GTA IV
2. Bioshock
3. Bomberman Xbox Live



1. Bioshock
2. Blue Dragon
3. Rogue Galaxy



1. Heavenly Sword
2. GTA IV
3. Blue Dragon



1. Super Paper Mario
2. Big Brain Academy
3. Stuntman Ignition



1. Monster Hunter Freedom
2. Surf's Up
3. Medal of Honor: Airborne



- JEROEN POETST ZIJN HEMELSE ZWAARD NOG EVEN OP.
- JURJEN WIL IETS MET DRAKEN, WELLICHT LAIR?
- EXTRA WC PAPIER! IN DE VORM VAN TWEE SPECIALS, VAN FIFA 08 EN THQ.
- JURJEN VERDIEPT ZICH IN DE NIEUWE ZELDA VOOR DE DS.
- WARHAWK
- WORLD IN CONFLICT IS BINNEN! MISSCHIEN DAT BORIS WEL WIL.
- WEDEROM POMPENDE BEATS OP DE PSP EN HEEL MISSCHIEN OOK WEL OP DE PS3, WIPEOUT IS BINNEN.
- DE LEIPZIG GAMES CONVENTION IS VAN START GEGAAN EN WIJ ZIJN ER WEER BIJ.
- WARHAWK
- DAILY GAMER IS TERUG! MAAR DAN NET EVEN ANDERS.
- WARHAWK
- OOIT JURJEN ZIEN DANSEN EN ZINGEN TEGELIJK? NEE WIJ OOK NIET.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK, BEHALVE WARHAWK DIE IS ZEKER! -

PU 166 LIGT 24 SEPTEMBER OP JE DEURMAT

UITGLIJDER 3:

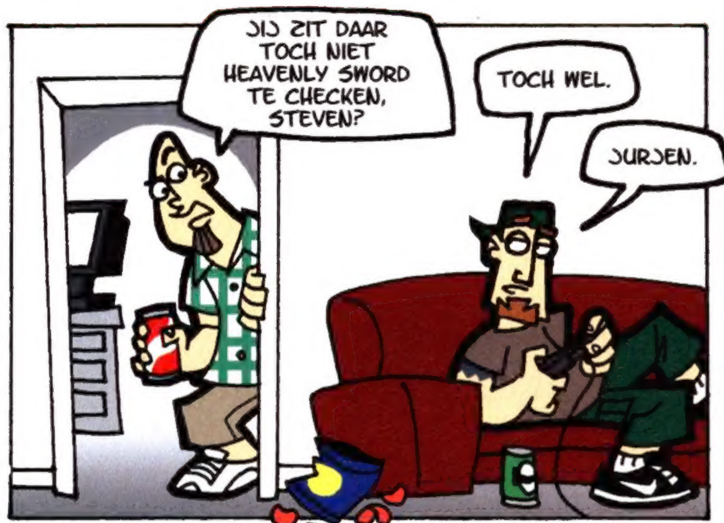
Maarten dacht de ochtend van zijn Medal of Honor-trip even rustig met een lekker kopje koffie te kunnen beginnen. Lekker lekker. Niet dus. Een schreeuwende sergeant mepte resoluut het kopje uit zijn handen. Zonde van de koffie. Maar de schrik en angst op het gezicht van Maarten: onbetaalbaar.

SCHIJTGAME VAN DE MAAND

DEZE MAAND HADDEN WE ER WEER EENS EENTJE DIE ECHT EEN STRAF WAS OM TE SPELEN. EENTJE WAAR WE KOSTMISSELIJK VAN WERDEN. EEN BIJNA TRAUMATISCHE ERVARING. DE TRANSFORMERS-GAME WAS ZO NEP DAT JEROEN GETRANSFORMEERD WERD VAN TRANSFORMER-LOVER TOT TRANSFORMER-HATER. VOLKOMEN DOORGESLAGEN HEEFT HIJ ZELFS AL ZIJN TRANSFORMER-FIGUURTJES BIJ HET GROFVUIL GEDAAN.



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 18 / 19


JIJ ZIT DAAR TOCH NIET HEAVENLY SWORD TE CHECKEN, STEVEN?
TOCH WEL.
JURJEN.


KOM OP, DAAR GA JE TOCH NIET IN TRAPPEN, HOOP IK?
ZIJN WE GOD OF WAR DAN ALWEER VERGETEN? KIJK EN VERGELIJK:


OUDE BESCHAVING...






...EEN PAAR ZWAARDEN...


...HORDEN VIJANDEN...



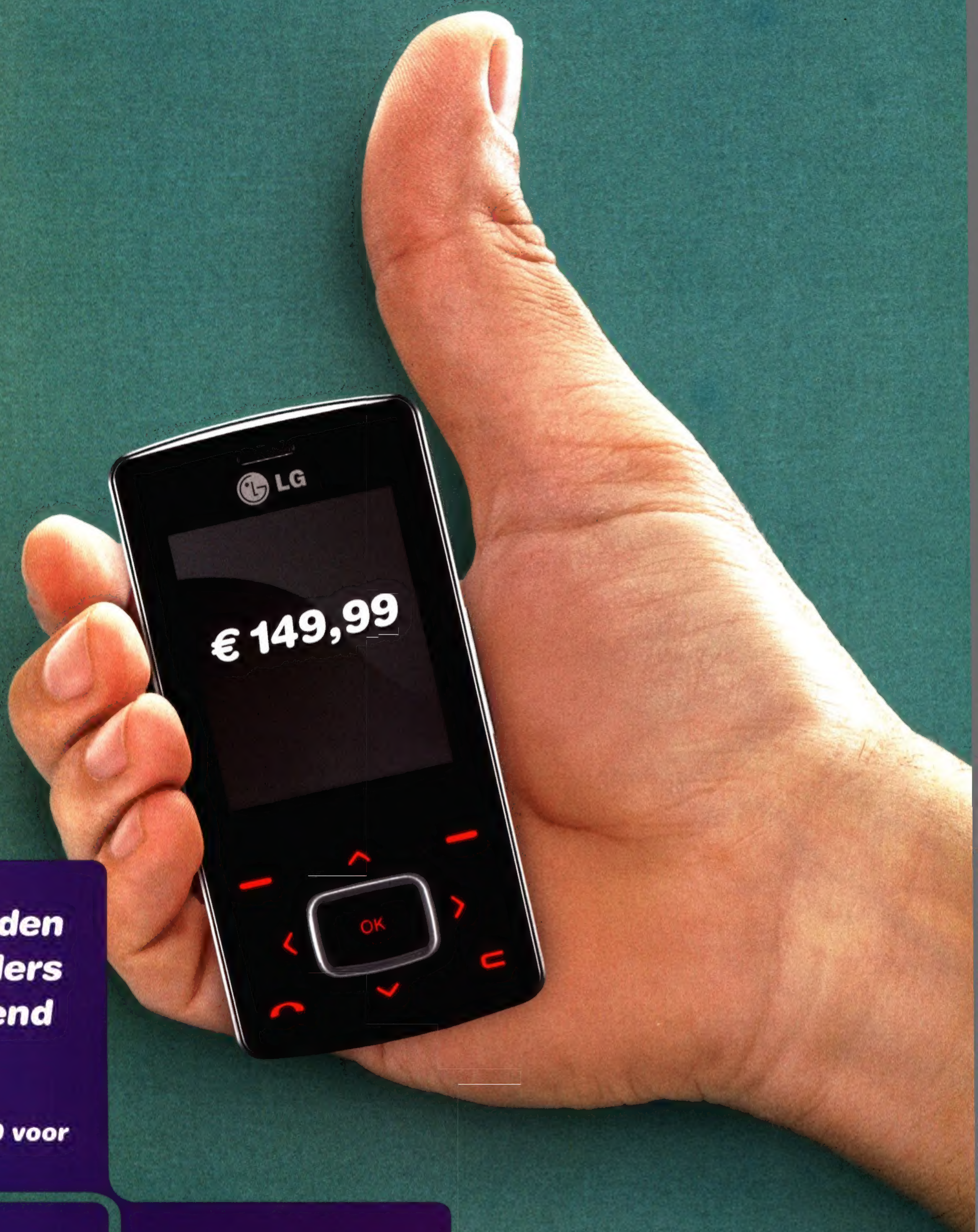

...ZELFS RODE DINGESEN!




...EN DIE GRIET DRAAGT AL NET ZO WEINIG STOF ALS KRATOS!
ZE IS VRIJWEL NAAKT.
ZEER SCHAARS GEKLEED.
NIETS VERHULLEND.




MAG IK OOK ES?
SURE.


LG
€ 149,99
OK